

Technická univerzita v Liberci

**FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A
PEDAGOGICKÁ**

Katedra: Filosofie
Studijní program: B6101 Filosofie
Studijní obor: Filosofie humanitních věd

Filosofie mýtu podle J. P. Vernanta a jeho
porovnání s moderní mytologií komiksu
Philosophy of Myth by J. P. Vernant and Its
Comparison in the Modern Mythology of Comics

Bakalářská práce: 12-FP-KFL- 153

Autor:
David JONEŠ

Podpis:

Vedoucí práce: MTh. Václav Umlauf, Ph.D.

Konzultant:

Počet

stran	grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
45	1	4	1	35	6

V Liberci dne: 25. 4. 2012

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická
Akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: David Joneš
Osobní číslo: P08000345
Studijní program: B6101 Filozofie
Studijní obor: Filozofie humanitních věd
Název tématu: Filosofie mýtu podle J. P. Vernanta a jeho porovnání
s moderní mytologií komiksu
Zadávající katedra: Katedra filosofie

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Student analyzuje základní principy řeckého mýtu podle současných autorů a porovná figuru mýtického hrdiny s její novodobou transformací v brakové literatuře typu komiksu. Studium teoretických statí o charakteristice řeckého mýtu vytvoří základní rysy mýtického hrdiny. Metoda práce spočívá na strukturalistické četbě literárních textů a porovná moderní prototyp hrdiny s jeho archetypickou podobou v řeckém mýtu.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

BARTHES, Roland. Mytologie. Praha : Dokořán, 2004. 170 s. ISBN 80-86569-73-X.

CAMPBELL, Joseph. Tisíc tváří hrdiny : Archetyp hrdiny v proměnách věků. Praha : Portál, 2000. 339 s. ISBN 80-7178-354-4.

GREIMAS, Algirdas Julien. Structural Semantics : An Attempt at a Method. Nebraska : University of Nebraska Press, 1984. 325 s. ISBN 0803221126.

GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Brno : Host, 2005. 218 s. ISBN 80-7294-141-0.

MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha : BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

PROPP, Vladimír Jakovlevič. Morfologie pohádky a jiné studie. Jinočany : H H, 2008. 343 s. ISBN 978-80-7319-085-9.

VAN GENNEP, Arnold. Přechodové rituály: systematické studium rituálů. Praha: Lidové noviny, 1997. 201 s. ISBN 80-7106-178-6.


VERNANT, Jean-Pierre. Počátky řeckého myšlení. Praha : Oikoyomenh, 1995. 87 s. ISBN 80-85241-45-5.

Vedoucí bakalářské práce:


MTh. Václav Umlauf, Ph.D.
Katedra filosofie

Datum zadání bakalářské práce: 30. listopadu 2010

Termín odevzdání bakalářské práce: 30. dubna 2012


doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.
děkan

L.S.


doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 29. dubna 2011

Čestné prohlášení

Název práce: Filosofie mýtu podle J. P. Vernanta a jeho porovnání s moderní mytologií komiksu
Jméno a příjmení autora: David Joneš
Osobní číslo: P08000345

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má bakalářská práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil elektronickou verzi mé bakalářské práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedl jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne: 25. 04. 2012

vlastnoruční podpis

David Joneš

Poděkování

*Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucímu práce MTh. Václavu Umlafovi, Ph.D.
za cenné rady, připomínky a konzultace k mé práci. Díky patří i rodině a přátelům
za podporu a pomoc v průběhu studia.*

Anotace

Práce je členěn na tři celky. První nás uvádí skrze historii do současné mytologie komiksu. Druhá část předkládá filosofické interpretace mýtu. A třetí porovnává jednotlivé archetypy hrdinných postav. Z hlediska zvoleného tématu je nejdůležitější kapitola třetí. Shrnuje přístupy zkoumání mýtu, které se vyslovují pro koncepci archetypální povahy mýtu. Tento archetyp došel dokonalosti v antické řecké mytologii a v obměně existuje dodnes v komiksu. To nám ukazuje porovnání dvou největších zástupců hrdinného archetypu. Závěrečná část odráží proměny mýtu a zvažuje současnou situaci příběhů v moderní společnosti.

Klíčová slova: archetyp, mýtus, komiks, mytologie, hrdina, bůh, narace, rituál, iniciace.

Annotation

This thesis is divided into three parts. The first part goes through history and introduces us to contemporary mythology of comics. The second part presents the philosophical interpretation of the myth. And the third compares the archetypes of heroic characters. In terms of the chosen theme is the most important chapter three. It summarizes research approaches of myth, which agree with the concept of archetypal character of myth. This archetype reached perfection in ancient Greek mythology and its modification remained in comics till today. This demonstrates us comparison of the two major representatives of the heroic archetype. The final part reflects the transformation of myth and considering the current situation of stories in modern society.

Key words: archetype, myth, comics, mythology, hero, god, narration, ritual, initiation.

Obsah

Úvod.....	8
1 Status quo českého komiksu.....	10
1.1 Definiční schizma komiksu.....	11
1.2 Antické a středověké analogie komiksu.....	12
1.3 Počátky komiksové tvorby.....	13
1.4 Superhrdinský komiks.....	15
1.5 Moderní komiksový hrdina.....	16
1.6 Dekonstrukce superhrdinského mýtu.....	17
2 Mytologie.....	17
2.1 Obecná charakteristika mýtu.....	17
2.2 Historický vývoj pojetí mýtu.....	18
2.3 Moderní směry zkoumání mýtu.....	20
2.3.1 Morfologie kouzelné pohádky.....	20
2.3.2 Aktanční model.....	21
2.3.3 Strukturální analýza mýtu.....	22
2.3.4 Filosofická interpretace mýtu.....	23
2.3.5 Vyprávění o původu.....	23
2.4 Mýtus a jiné narativní formy.....	25
2.4.1 Mýtus vs. komiks.....	26
2.5 Status hrdiny v řeckém mýtu.....	26
2.5.1 Jak umírá hrdina.....	27
2.6 Přejížděcí rituály a iniciace.....	28
2.6.1 Hádanka.....	28
3 Mýtus novodobého hrdiny v komiksu.....	29
3.1 Archetyp a postup.....	30
3.2 Komparace zástupců hrdinného archetypu.....	31
3.2.1 Héraklés.....	31
3.2.2 Superman.....	32
3.3 Příběhy a moderní společnost.....	34
Závěr.....	36
Seznam literatury.....	37
Seznam příloh.....	40
Přílohy.....	41

Úvod

Práce vychází z předpokladu, že komiksoví hrdinové jsou do jisté míry obdobou mytologických hrdinů. Tato premisa je zkoumána porovnáním archetypů řeckých mytických hrdinů s jejich novodobými transformacemi v komiksu. Primární literaturu práce zastupuje dílo francouzského filosofa Jean-Pierre Vernanta, který rozvinul strukturalistický přístup ke studiu starověké řecké mytologie. Dalším představitelem francouzského strukturalismu je Claude Lévi-Strauss a jeho dílo *Strukturální antropologie*. Hermeneutický přístup ke studiu mýtu zastává Mircea Eliade. Tento rumunský filosof zabývající se náboženstvím je pro nás zajímavý svými výklady kosmologických mýtů a dílem *Dějiny náboženského myšlení*. Metodologicky významná je práce také *Morfologie pohádky* Vladimíra Jakovleviče Proppa, která nám nabízí pohled do struktury vyprávění kouzelné pohádky. Analýza těchto zdrojů vytváří obecný rámec pro pochopení řecké mytologie a mýtu.

Člověk se od nepaměti snažil porozumět světu, který ho obklopuje. Příběhy nám pomáhaly chápat svět kolem nás, vysvětlovaly ho a byly způsobem, jak se vypořádat s každodenní realitou, která ne vždy dává smysl. Mýty byly především vyjádřením zkušenosti o celku světa, jak říká Otto, „*sebezjevením bytí*.“¹ V proměnách času se mýty překrývaly, propojovaly a proměňovaly, vznikl tak jejich systém nazývaný mytologie. Toto archaické nahlížení světa působí na dnešního člověka komicky avšak skrytá moc příběhu, kterému člověk uvěří, může být ohromná. Nalézáme tak zde první společný element mýtu a komiksu, tedy samotnou sílu vyprávění a příběhu. V kapitole provádějící srovnání archetypů hrdinů si o společných prvcích mýtu a komiksu povíme více. Jak je patrné již z názvu práce, budeme se pohybovat mezi dvěma oblastmi a to oblastí mytologickou a komiksovou. Nepředstavujme si je však jako dva oddělené světy. Mýtus je potřeba vidět jako kořeny stromu, který má nespočetné množství větví a komiks je pak jednou z těch nejmladších.

Počátek komiksové tvorby v České republice spadá do 30. let dvacátého století a je spojen s první českou komiksovou postavou *Ferdy Mravence* Ondřeje Sekory (1932) a komiksovým seriálem *Rychlé šípy* autorů Jaroslava Foglara a Jana Fischera, jež vycházely v časopise *Mladý hlasatel*. Toto období lze označit za mladé období českého komiksu. Ještě koncem 60. let začal vycházet

¹ REZEK, Petr. *Mytus, epos a logos*. Vyd. 1. Praha: Katedra politologie FSV UK, 1991. ISBN 80-852-4107-2. S. 20.

dětský populární časopis *Čtyřlístek*. V 70. letech vytvořili Bohumil Konečný a Zdeněk Burian spolu s Petrem Sadeckým, u nás ne příliš známý komiks *Amazona*, který se světově proslavil. Petr Sadecký si rozpracované dílo přivlastnil a za hranicemi vydával za své, pod názvem *Octobriana*. Komiks vyšel například i v Anglii. Hned poté přišlo období dospívání, které je spjato s českým nejplodnějším komiksovým autorem Kájou Saudkem. Inspiraci a zkušenosti, které načerpal ve Spojených státech, uplatnil při tvorbě prvních komiksů pro dospělé. Po roce 1989 stále hovoříme o období dospívání českého komiksu, neboť autoři navazují na tvorbu Káji Saudka, jsou označováni, jako „Generace 89.“² Jejich práce vycházely v časopise *Kometa*. Éra dospělého českého komiksu přichází společně s prvním vydáním časopisu *Crew* v roce 1997. Během následujících let přicházely noví autoři, kteří si razí svoji vlastní cestu. Na počátku nového tisíciletí se ustanovilo jejich označení „Generace 0.“³

Totalitní režim byl příčinou vychýlení hlavního komiksového proudu, ze západu od České republiky. To mělo i pozitivní dopad na vývoj tuzemského komiksu, čeští autoři nalézali alternativní cesty, jak se vyjádřit a český komiks je tedy v mnoha směrech specifický. Přestože komiks je v českém prostředí médiem stále mladým, nikoli zcela probádaným, objevují se první odborné práce, které čerpají z všeobecně uznávané světové literatury. Zlomovou událostí ve světě komiksu bylo vydání díla Willa Eisnera *Komiks a sekvenční umění* (Comics and sequential art), které jako první zkoumalo komiks jako uměleckou formu. Již několik let je za nejlepší knihu o komiksu označována práce Scotta McClouda *Jak rozumět komiksu*, která vychází z Eisnerova díla a sama má formu komiksu. Třetím pilířem, o který se budeme opírat je publikace *Stavba komiksu* frankofonního komiksového teoretika Thierry Groensteena.

Komiks je stále kontroverzním uměním, avšak v posledních letech si vybudoval pevnou pozici nejen u jeho příznivců, ale i mezi odborníky, kde se začíná prosazovat jako svébytné umělecké médium. Většina odborných prací se zabývá teoretickými přístupy ke studiu komiksu, další se věnují jeho stavbě, jiné estetice či jazyku. Tato práce hledá prapůvodní východisko komiksu. Odpovídá na otázku, v čem spočívá síla komiksu a uvádí elementární transformace mytických hrdinů. Za cíl si klade popsat archetypy typických hrdinných postav, vzešlých ze starověké řecké mytologie, a porovnat je s jejich novodobým pojetím, dnes nejzřetelněji působícím v komiksu. Chce upozornit na odlišná východiska chápání a porozumění komiksu a přispět tak do veřejné diskuse o tomto novém médiu. Komiks čerpá z klasické mytologie, přejímá její symboly, přetváří je a hraje si s nimi. Nepotřebuje totiž vysvětlovat svět, jeho

² Např. Štěpán Mareš, Miroslav Schönberg a další.

³ PROKŮPEK, Tomáš. *Generace nula: český komiks 2000-2010*. Praha: Plus, 2010. ISBN 978-80-259-0020-8. S. 159.

fungování a zákonitosti, jako tomu bylo u mýtu. Smyslem komiksu není svět vyložit, ale vytvořit. Vytvořené světy mohou být fantaskní, napodobující realitu, děsivé, zábavné, atd. Světů může být nespočetné množství. Každé takové převyprávění mýtu je novou interpretací světa, novým dílem. Komiks se stejně jako každé jiné umění snaží objevovat nové formy sebe sama a prezentovat nové vize (duchovní, umělecké, náboženské). Práce vychází z toho, že dnešní západní civilizace v komiksu navazuje nejčastěji na antické mýty, transformuje je a vytváří tak vlastní moderní obdobu mytologie. Ve výsledku je tedy syntézou mytologie a komiksu.

1 Status quo českého komiksu

Exkurz do historie komiksu lze nalézt téměř v každé práci zabývající se tímto médiem. Vedle historiografických studií mají často encyklopedickou formu. Pokusem o takové shrnutí historie světového komiksu je kniha Milana Krumla s názvem *Comics: stručné dějiny*. Bohužel tato ambiciózní práce se setkala s velkou kritikou, především ze strany českých komiksových webů. Pro množství chyb byla označována až za mystifikaci.⁴ Dalším počinem, který je věnovaný výhradně českému komiksu, je zatím dvoudílná *Encyklopedie komiksu v Československu 1945–1989*. Práce autorské dvojice Josefa Ládky a Roberta Pavelky zpracovaným materiálem převyšuje konkurenci, stejně tak grafické zpracování je velmi povedené. Přesto čtenáře již na prvních stránkách překvapí obsah publikace, který je tvořen pouze přehledem seriálů z časopisu ABC. Po podrobnějším prozkoumání se objeví další nedostatky, jako jazykové prohřešky a faktické omyly.

Dluh historiografie českého komiksu se začíná postupně splácet. Za jednu z takových splátek může být považována práce historičky umění Heleny Diesing s názvem *Český komiks 1. poloviny 20. století*. Autorka monografie *Kája Saudek (2010)* se ve své nové knize věnuje komiksu, jako národnímu fenoménu zahrnujícímu mnoho specifik. Vychází z rešerše tehdejších pravidelně vycházejících tiskovin a postupně vytváří obraz doby od první republiky do převratu v únoru 1948. Sama dodává, že jde o dílčí sondu a v žádném případě se nejedná o vyčerpávající popis historie českého komiksu 1. poloviny 20. století.

Tomáš Prokůpek kritik českého komiksu, spoluzakladatel, šéfredaktor, kreslíř a scénárista komiksového časopisu *Aargh!*.⁵ Mluví o dnešní době, jako o čase vhodném k exkurzím do minulosti, neboť český komiks prošel fází dospění a sebeuvědomění. Komiks oslovil dostatečnou čtenářskou obec a poprvé

⁴ <http://www.komiksarium.cz/?p=572>

⁵ <http://www.alphabetbooks.com/>

v historii začíná být kulturní veřejností chápán jako běžná umělecká forma. Navíc na druhé straně spektra se komiks setkává se stále rostoucí úrovní teoretické reflexe. Prokůpek se v současné době věnuje především badatelské činnosti v oblasti skryté historie českého komiksu. Výstupem jeho bádání by v následujících letech měla být obsáhlá kniha věnovaná historii českého komiksu 20. století. Jako vodítko skrze historii komiksu nám poslouží Prokůpkův článek s názvem *Dospívání komiksu*, vydaný na stránkách Tamto revue a zveřejněný také v elektronické podobě.⁶

Tato práce se nesnaží historii komiksu vyčerpat, nicméně stručný nástin historie komiksu a jeho vývoje nám umožní, abychom se přiblížili prvopočátku mýtu a komiksu.

1.1 Definiční schizma komiksu

Z historického hlediska neexistuje jednotné stanovisko, jak vymezit termín komiks, proto ani jeho původ nelze jednoznačně určit. Příčinou je právě nepřítomnost jednomyslné shody. Diskuse zabývající se problematikou určení termínu vykryštovala do dvou hlavních názorů (moderní teoretici považují definice komiksu uváděné v encyklopediích a slovnících za nesprávné). Groensteen řadí komiks pod jeden narativní žánr, který je tvořen narativními druhy (divadelní hra, film, opera, román, komiks a další). Svoji verzi definice formuluje na základě myšlenky, že narace probíhá nejdříve a hlavně skrze obrázky. Komiks pak definuje „jako narativní druh s vizuální dominantou.“ Ztotožňuje se s úhlem pohledu Paula Ricoeura, který odděluje instanci vyprávění od jejích konkrétních projevů a situuje ji do roviny teoretické rovnoprávnosti. Otevírá takto pole komparatistickým studiím a prohlubování sémiotických systémů (Groensteen 2005, str. 24). Druhá verze definice pochází od McClouda, který rozvádí Eisnerův pojem „*sekvenční umění*“ a komiks definuje jako „*záměrnou juxtaponovanou sekvenci kreslených a jiných obrazů, určenou ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku.*“⁷ Každá z těchto definic, resp. autorů považuje za vznik komiksu jiné časové období.

Přijmout jedinou formulaci je velmi obtížné neboť se jedná o mladé médium, které se stále vyvíjí. Podíváme-li se však blíže na hlavní definice zmiňované výš. Lze mezi nimi nalézt společné jmenovatele, kterými jsou obraz, jazyk a sekvence. Tyto tři prvky jsou dle mého názoru nejbližší McCloudově definici, která nám poslouží jako vhodný úvod do problematiky.

⁶ *Tamto: kulturní revue*. Brno: Jota, 2000, roč. 6, č. 20. ISSN 1213-175X. Dostupné z: <http://www.tamto.cz/trendy-smyslne-i-nesmyslne/dospivani-komiksu/>

⁷ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9. S. 9.

1.2 Antické a středověké analogie komiksu

McCloud se ze své definice odvažuje vydat až 2000 let před náš letopočet do Starověkého Egypta. Již v egyptských nástěnných malbách spatřuje kombinace obrázků, které na sebe vzájemně navazují a jsou zastřešeny společným motivem, např. sklizeň obilí. Britský lingvista Mario Saraceni dodává, že je možná spojitost mezi komunikačními systémy archaických civilizací a způsobem komunikace v moderním komiksu. Vazba, o které mluví Saraceni je možná, neboť komiks komunikuje skrze mytologii, která je pro čtenáře cestou k rozpoznání symbolů. Mytologie plní funkci komunikačního kódu k pochopení sdělení komiksu. Egypťané kombinovali obrazy s hieroglyfy, zatímco příběhy složené ze sekvencí obrazů byly běžné i v jiných starověkých kulturách (Saraceni 2003, str. 1).⁸ Vyprávění vyjádřená sekvencí obrázků nalézáme i v dalších ranných kulturách. Příkladem může být Urská standarta pocházející ze Starověké Mezopotámie, Trajánův sloup v Římě (příloha č. 1), Mexický obrázkový kodex nalezený Hernánem Cortésem či slavná francouzská Tapiserie z Bayeux.

Pro tato tvrzení však nemá ani jeden z teoretiků důkazy. McCloudovi je vyčítáno, že se snaží pouze zvýšit reputaci komiksu. On sám dodává, že je to problém, který je předmětem dalšího bádání. Saraceni uznává, že teoretická komunikační vazba, plní pouze technickou úlohu a staví se proti McCloudově definici. Radíme do druhé názorové větve, podle které byl zásadním momentem v historii psaného slova a stejně tak i komiksu, vynález knihtisku (1447/1448). Knihtisk, který zpřístupnil umění obyčejným lidem, dokázal reprodukovat nejen text, ale i obraz.

Českým středověkým pokladem knižního výtvarného umění je Krumlovský obrázkový kodex zvaný *Liber depictus* (příloha č. 2). Tento obrázkový manuskript odpovídající tradiční představě komiksu pochází ze třetí čtvrtiny 14. století. Spojuje v sobě bibli pro chudé (biblia pauperum), legendy o svatých (mj. legenda o sv. Vítu) a mravoučná podobenství. Kresby zachycují scény z běžného života středověkého člověka, uklízení, lov, četba, ale také mýtické tvory, anděly a demony anebo zrození, lásku a smrt. Význam rukopisu spočívá v tom, že slova zde plní sekundární funkci, na rozdíl od kresby, která je dominantní. Text je zde doprovodnou informací, osvětlující obrázek.

⁸ „We think of comics as very modern texts, but it is possible to see connections between them and the communication systems of early civilisations. For example, the Egyptians used combinations of images and hieroglyphics, while narratives composed of sequences of pictures were common in other ancient cultures.“

Faksimile kodexu je vystavena v českokrumlovském zámku, originál se nachází v Rakouské národní knihovně ve Vídni.⁹

Techniky vypracování obrázkových příběhů se vyvíjeli a zdokonalovali. Průkopníkem západního sekvenčního umění byl anglický malíř William Hogarth (1697–1764). Detailní malby s kontroverzní tematikou byly tvořeny záměrně, tak aby k sobě přiléhali, interpret si je měl prohlížet v návaznosti (sekvenci). Již ve středověku byla promluva ztvárněna ve formě mluvících pásek, umístěných k ústům postav. Někdy také ve formě obláčků. Výše uvedený obrazový satirik byl prvním, kdo využil „bublíny“, resp. předchůdce dnešních komiksových tzv. speech balloons) bublin k vyjádření přímé řeči. Sloužily však jako doplněk či popis výjevu, často náboženského charakteru. Hogarthovy příběhy se staly značně populárními, ale také kvůli němu dostal „komiks“ nálepku pokleslé formy umění, ještě dříve než se zrodil.¹⁰

Dalším faktorem, který sehrál významnou roli ve hře zvané historie komiksu, bylo tištění novin začátkem 19. století. Nejprve v USA (1814) a později v Evropě. Slova a obraz se každý nacházely na svém jasně ohraničeném území. Prvním, kdo překročil tuto hranici a činil tak pro zábavu, byl švýcarský karikaturista Rodolphe Töpffer (1799-1846). Groensteenův favorit, který vynalezl „příběhy v rytinách“. Počátkem teoretického bádání v nové narativní oblasti je Töpfferova práce Fyziognomický esej (1845). Propojil dvě rozdílné umělecké formy, obraz a slova na sobě byla závislá a obě stejně důležitá. Podařilo se mu zkrotit novou uměleckou formu, která měla své specifické vyjádření. Otevřel tak hranice novým možnostem a je považován za otce novodobého komiksu.

„Kdyby se v budoucnosti Töpffer dokázal věnovat méně frivolním záležitostem a trochu se krotit, stvořil by věci nad všechny představy.“

Goethe¹¹

1.3 Počátky komiksové tvorby

Tradice obrázkových příběhů přetrvávala několik následujících desetiletí, a to především díky jejich vydávání v novinách, které nechtěly čtenáře pouze informovat, ale i bavit. Komiks, jak ho všichni známe dnes, se objevil koncem 20. století. Názory na to, který že je tím opravdovým moderním komiksem, se liší, a to v závislosti na regionálním působení autorů. My se budeme držet

⁹ Web Národní knihovny České republiky. *Národní knihovna České republiky* [online]. [cit. 2012-04-27]. Dostupné z: http://www.nkp.cz/pages/page.php3?page=luc_krumlov.htm

¹⁰ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9. S. 16 – 17.

¹¹ v podání Scotta McClouda, viz. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9. S. 17.

obecného názoru, podle kterého je prvním komiksovým hrdinou *Yellow kid*, kluk ve žluté noční košili. K životu přivedený americkým tvůrcem stripů Richardem F. Outcaultem (1863-1928). Publikovaný byl v magazínu *New York World*, později *Journal*, od roku 1895. Šlo o barevný komiksový strip (comic strip).¹² Proto jsou seriály v novinách nazývány stripy. Konkurenci netrvalo dlouho, aby zareagovala a s příchodem dalších kreslených příběhů se zrodil nový žánr. Nízké sebevědomí nového média znamenalo jeho primární určení mladším generacím, také to je důvod proč prvními komiksovými hrdiny byly především děti. Přesto lze *Yellow kida* chápat jako prvopočátek moderního komiksu.

Na přelomu 20. a 30. let se tematika dětských komiksových hrdinů vyčerpává, autoři se musejí vydat na neprobádané území a ke slovu se dostávají dobrodružnější typy hrdinů. Prvním, kdo se vrhá na stránky novin a časopisů, je hrdina z džungle, nazývaný Tarzan. Dítě vychované opicemi představuje jeden z mýtů dvacátého století. Postava Tarzana je inspirovaná cyklem dobrodružných knih amerického spisovatele E. R. Burroughse a pod vlivem Rousseauovi myšlenky volá po návratu k přírodě. Přetrvávající obavy z pokroku se promítají, jak do moderní literatury, tak do komiksu. Strip o Tarzanovi poprvé vychází v novinách roku 1929, autorem je Herold R. Foster (1892-1982).

S rozvojem vědy a techniky získává na popularitě vědeckofantastická (sci-fi) tematika, hrdinové tak začínají létat do vesmíru a objevovat nové planety. Ve stejném roce jako Tarzan, přichází na stránky časopisů typický hrdina sci-fi žánru Anthony „Buck“ Rogers, kreslený P. F. Nowlanem (1888-1940). Příběh vychází z reálného světa, je však rozšířen o vyspělejší techniku. Autor již zde přichází s myšlenkou atomové bomby. Strip odráží snahu tehdejšího člověka vyrovnat se s pokrokem a moderními technologiemi. Buck je o pět let později následován vesmírným hrdinou Flashem Gordonem, původně kresleným Alexem Raymondem (1909-1956), který mimo jiné pracuje s tematikou Darwinovy evoluční teorie. Touha po dobrodružství dává základ dvěma popsaným proudům dobrodružného komiksu. Ty jsou brzy následovány dalšími nově vznikajícími druhy.

Významnou událostí evropského komiksu je otištění premiérového čísla *Tintinových dobrodružství*. Název tohoto čísla byl *Tintin v zemi sovětů* a vyšlo jako příloha *Le Petit Vingtième* (The Little Twentieth) novin *Le Vingtième Siècle* v roce 1929. Mladý reportér, který cestuje po celém světě společně se svým čtyřnohým přítelem Milou, okamžitě sklídl úspěch a následovaly další díly. Tím byl dán první impuls k budoucímu vytvoření frankofonního komiksového žánru. V příbězích o Tintinovi lze vysledovat vývoj komiksu.

¹² *Britannica* [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/127589/comic-strip>

Počáteční čísla seriálu byla sledem okamžitých nápadů, nejčastěji zachycujících akci. Zlom přišel s dílem nazvaným *Modrý lotos* (Lotos bleu). Autor nejprve nashromáždil a nastudoval množství materiálu o Číně, kde se příběh odehrává. Výsledný komiks je sofistikovanější a to jak grafickým zpracováním, tak strukturou příběhu. Tento postup sílí s každým dalším dílem. Tintin je postavou velmi inteligentní, sečtělou a obdařenou bystrým deduktivním úsudkem, kromě divokých dobrodružství je nedílnou součástí jeho příběhů i řešení detektivních záhad. V jeho postavě lze spatřovat příchod detektivního typu komiksového hrdiny. Duchovním otcem dobrodruha, který stojí vždy na straně dobra je Georges Remi neboli Hergé. Význam, který měl tento belgický moderní umělec pro evropský komiks, dosvědčuje Musée Hergé nacházející se v městečku Louvain-la-Neuve vzdáleného přibližně 20 km od Bruselu. Museum věnované tomuto kreslíři reprezentuje jeho celoživotní práci a úsilí.

1.4 Superhrdinský komiks

Vrátíme-li se zpět do Spojených států, konkrétně do let 1938 – 1945, ocitneme se ve zlaté éře amerického komiksu. Přibližně v polovině 30. let se obrázkové příběhy začínají stěhovat ze stránek novin do značně prostornějších komiksových sešitů, tzv. comic books. Roku 1938 dochází k další velmi podstatné události. Ve vzdálené galaxii se rozpadá planeta Krypton, proto je odstartován záchranný modul nesoucí jediného přeživšího, aby unikl této zkáze. Na stránky pozemských komiksových sešitů přilétá nová postava, nový typ hrdiny. Ve svých počátcích však ještě nelétá ani nevládne extra silnými schopnostmi. Ty byly rozvíjeny až v průběhu dalších čísel, zato geometrickou řadou, až dospěli téměř k božským. Díky svému mimozemskému původu je obdařen dosud nepředstavitelnými schopnostmi. Umí létat, dokáže se pohybovat rychleji než vystřelená kulka, později je dokonce rychlejší než světlo, což mu umožňuje cestovat i časem (námět pro další příběhy). Vládne prakticky neomezenou silou a je téměř nezničitelný, dokáže procházet zdmi a stavět přehradu. Jeho zrak dokáže proniknout hmotou (kromě oceli) a roztavit nerosty. Má bystřejší smysly, dokáže slyšet různé frekvence i na velkou dálku. Je hezký, uhlazený, vždy ochotný a připravený konat dobro.¹³

Postava se zrodila ze setkání dvou mladíků v roce 1932, amerického spisovatele Jerry Siegela (1914-1996) a kanadského kreslíře Joe Shustera (1914-1992). Oba zapálení fanoušci sci-fi a komiksu, oba židovského původu. Pojmenovávají *superhrdinu* podle Nietzscheho ideálu nadčlověka, který lze do angličtiny přeložit, jako „overman“ či „superman“.¹⁴ Friedrich Nietzsche inspirovaný řeckou filosofií a evoluční teorií říká, že je nutné, aby byl člověk

¹³ Předlouhou pro postavu superhrdiny, byl slavný americký, filmový herec z počátku 20. století Douglas Fairbanks a vzorem pro jeho civilní alter ego, byla hvězda němých filmů Harold Lloyd.

překonán, tak jako on překonal své předchůdce. Člověka tak vidí jako most k nadčlověku. Superman se poprvé objevil v prvním čísle komiksu *Action Comics* (příloha č. 3). Ohromný komerční úspěch nového superhrdiny přichází hned poté. Hlavním důvodem úspěchu byla skrytá identita hrdiny, která čtenáři dovozovala alespoň částečné ztotožnění s postavou. V běžném životě řadový reportér Clark Kent, v nouzi polobůh zachraňující zítřek. Dvojitá identita, jako prostředek narace není žádné novum, již Shakespeare věděl, že skrytá identita postav dodá příběhu na napětí.¹⁵ Dualita totožnosti je z hlediska narativní struktury velmi užitečná, dovoluje rozličně členit příběh, stupňuje napětí, je i určitým detektivním prvkem. Skrytá totožnost je charakteristickým prvkem superhrdinů a rychle se stává standardem pro všechny nastupující postavy, proto jsou někdy nazýváni „hrdiny dvou tváří“.

1.5 Moderní komiksový hrdina

Superman nebo také muž z oceli, znamenal významný posun ve vývoji charakteru komiksové postavy a brzy byl následován dalšími svého druhu (Captain Marvel, Thor, Batman, Daredevil, Spiderman, atd.). Roku 1939 přichází Bob Kane (1915-1998) s vlastní verzí superhrdiny. Jde o „pouhého“ člověka, který však tréninkem dovedl své schopnosti na maximum. Stejně jako jeho předchůdce disponuje komplexní škálou schopností, což je odlišuje od jiných superhrdinů. Alter ego milionáře Bruce Waynea, Batman je ve světě komiksu chápán jako Supermanův temný protějšek. Z řady superhrdinů můžeme ještě jmenovat Captaina Marvela, který žije běžný život jako rozhlasový zpravodaj. Ale po vyslovení magického slova se z něho stává superhrdina rovný téměř Supermanovi.¹⁶ Autorem postavy je C. C. Beckem (1910-1989) a komiks poprvé vyšel roku 1940. Muž z oceli tak stojí na úsvitu nového žánru, tzv. superhrdinského komiksu.

Moderní komiksová tvorba se opírá o věrné zachycení akce, rozvíjí charakter a roli superhrdiny. Středobodem komiksu se stává jeho hlavní postava. Nový proces tvorby hrdiny dosáhl vrcholu během, tzv. Marvel revolution (konec 50. a poč. 60. let). Čelní postavou hnutí je scénárista Stan Lee, který se snaží superhrdiny prezentovat jako komplexní postavy. Ukazuje nejen jejich výjimečné schopnosti, ale i jejich lidskou stránku. Superhrdinové začínají pochybovat o svém konání, dělají chyby a jsou náladoví. Je to doba, kdy se komiks stává literárním žánrem. Nedostává se mu však takových technických, ani obsahových kvalit, aby mohl být nazýván uměním. Je to dítě,

¹⁴ *Internet Encyclopedia of Philosophy* [online]. [cit. 2012-04-27]. Dostupné z: <http://www.iep.utm.edu/nietzsch/>

¹⁵ Např. Večer tříkrálový, Viola se vydává za eunucha Cesaria.

¹⁶ Magické slovo zní SHAZAM (S pro Salomon – moudrost, H jako Héraklés – síla, A pro Atlas – vytrvalost, Z jako Zeus – síla, moc, A pro Achilles – odvaha, M pro Merkury – rychlost).

které se bude muset ještě mnohé naučit. Moderní komiks odráží aktuální společenské dění i názory čtenářů, ale nijak se k nim nevyjadřuje. Prozatím netouží po změně.

1.6 Dekonstrukce superhrdinského mýtu

Mainstreamový superhrdinský komiks, který stále opakuje vzor, kladného hrdiny vítězího nad padouchem, začíná brzy nudit. A to nejen čtenáře, ale i superhrdiny samotné. V polovině 80. let naštěstí zažívá existenciální krizi Superman a i on se snaží najít své místo ve společnosti. Postava Supermana je proto svěřena do rukou anglického scénaristy Alana Moora. (*1953). Roku 1986 je vydána komiksová kniha *Superman: Co se stalo s Mužem zítřka?* Příběh retrospektivně vypráví o konci kariéry největšího ze superhrdinů. Moore vykresluje postavu Supermana se všemi starostmi, které jí náleží a činí ji tak uvěřitelnou. Dekonstrukci superhrdinského mýtu dokončují zlomová díla vydaná ve stejném roce. Jedním je *Batman: Návrat temného rytíře* od Franka Millera a dalším je *Watchmen* (Strážci) od Alana Moora. Autoři nestrhávají všechnu pozornost na kontrast hrdina versus padouch, ale může to být např. hrdina stojící proti společnosti. A je jen na čtenáři, jakou si zvolí stranu.

2 Mytologie

2.1 Obecná charakteristika mýtu

Než přistoupíme ke kritickému shrnutí problematiky mytologie a metod zkoumání mýtů, spolu s jejich autory, uvedeme si obecnou charakteristiku mýtu samotného. Slovo mýtus (*mýthos*) ve starověkém Řecku znamenalo vyprávění. Prvním, kdo ho použil, jako odborného termínu byl Platón, zatímco co *logos* se od Aristotelovy logiky používá v logickém a filosofickém významu. Spojením dostaneme slovo „mythologie“, které dnes používáme ve významu „studia mýtů“ nebo se také používá k označení soustavy mýtů (např. řecká mytologie). Původní a doslovný význam byl „vyprávění příběhu“ - nejčastěji vyprávění příběhu o vzniku světa, kde vystupují bohové, hrdinové a lidé. A je úzce spjato s náboženstvím. Z časového hlediska se mýtus vždy vztahuje k minulosti, k událostem ke kterým došlo před stvořením světa nebo v nejstarších dobách. Vnitřní hodnota mýtu vyplývá z toho, že události, které se v něm udály, vytvářejí porozumění vztahující se k minulosti, přítomnosti i budoucnosti. Jádro mýtu neleží ve stylu vyprávění ani v jeho skladbě, ale

v příběhu, který vypráví. Je to řeč působící na vyšší úrovni, kde se smysl vzdaluje jazykovému základu, ze kterého vzešel.

„Realita se sprádá z příběhu, nikoliv z materie.“

Zdeněk Neubauer¹⁷

2.2 Historický vývoj pojetí mýtu

První kritické zvažování mýtu se objevuje ve starověkém Řecku a je spojeno se založením Milétské školy (Thalés, Anaximandros, Anaximenés). Nejznámějším kritikem řeckého náboženství byl Xenofanés. Jeho nevybíravému zpochybňování se nevyhnuli ani samotní bozi, odmítal především jejich antropomorfizaci. Apoteósa rozumu přišla spolu s Hérakleitem. Temný filosof neponechal moc prostoru pro tradiční mytologie a přispěl k procesu přeměny řeckého myšlení, započatého na počátku 6. století př. n. l. Výsledkem transformace byl vznik řecké filosofie a řecké vědy, jak o ní píše Jean-Pierre Vernant v *Počátcích řeckého myšlení*. Platón měl jen pramalé porozumění pro klasické autory mýtů, jako byl Homér či Hésiodos. V jeho ideálním státě by si nezasloužili ani občanství. Což je poměrně zajímavé neboť on sám vytvářel svoje vlastní mýty, např. příběh o pamfylském Eru v *Ústavě*. Na stranu mýtů se staví Theagenés z Rhegia. Je prvním, kdo mýtu přiznává symbolickou hodnotu a považuje se za prvního navrhovatele alegorie, jako přístupu ke zkoumání textů a mýtů.¹⁸ V prvním případě jde o jazykový přístup, druhým je historické hledisko zkoumání, zastoupené Hérododem. Pro něj byli bohové kdysi významnými lidmi, králi a hrdiny, kteří byli minulými generacemi zbožštěni. Podle mytografa Euhéméra bývá tento racionální přístup nazýván euhémerismus.¹⁹

Alegorii a astrologický výklad mýtů, který trval od helénistického Řecka, použil i Giovanni Boccaccio. *O genealogii bohů* (De genealogia deorum), jak své dílo nazval, bylo jedním z posledních středověkých děl věnovaných řecké mytologii. Překvapivě ani renesance nerozšířila mytologické obzory, zájem o mýty přišel až s romantismem v druhé polovině 18. století. Osvícenství ovládané rozumem pochopitelně nemohlo mýty, jako takové přijmout. Přesto roku 1724 spatřilo světlo světa první odborné pojednání věnované mytologii. Traktát *O původu pohádek* (De l'origine des fables), jehož autorem byl

¹⁷ NEUBAUER, Zdeněk. *O přírodě a přirozenosti věcí*. Vyd. 1. Praha: Malvern, 1998. ISBN 80-901-8413-8. S. 143.

¹⁸ VERNANT, Jean-Pierre. *Myth and Society in Ancient Greece* [online]. New York: Zone Books, 1990 [cit. 2012-04-01]. ISBN 9780942299175.

¹⁹ PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mytologie*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. ISBN 80-710-6177-8. S. 21.

francouzský filosof Bernard Fontenelle. Poukázal na analogie mezi řeckými a americkými mýty a předložil teorii o celosvětově podobném vzniku motivů na určitých stupních kulturního vývoje. Podle této koncepce, která daleko předběhla svou dobu, měl mýtus v minulosti lidstva významné, skutečně universální kořeny (PUHVEL 1997, str. 24).

Neměli bychom opomenout ani Friedricha Schellinga, který zdůraznil autonomii mýtu. Mýtus není metaforou, ani historií, ani jinou náhražkou. Mýtus je nutné chápat jako mýtus. Archeologie a vykopávky na počátku 19. století odkryly velké tajemství moderní doby. Pod nánosy prachu se skrývala rodová příbuznost Indoevropských jazyků. Poznání dalo vzniknout srovnávací mytologii, jejíž zkoumání se vydává dvěma cestami. První ho vede ke srovnávací lingvistice, která vyústila chaotickým ztotožněním jmen mytických postav, došlo tak k zatemnění významu. Druhou cestou bylo praktické studium mýtu, které úzce spolupracovalo s nově vzniklými obory (antropologie, etnologie, sociologie). Konec 19. století se nesl ve znamení obrozené alegorie, jako metody výkladu, tentokrát zaměřené na přírodní jevy, např. solární mýty Maxe Müllera.²⁰

Přestože jsou mýtus a rituál v tradičních společnostech chápány jako dvě neoddělitelné složky, ritualismus, který vznikl na počátku 20. století, považoval za dominantní rituální stránku. Mýtus byl chápán jako verbalizovaná podoba ritu a pokud se ritus neopakuje, stává se z něho některá z lidových forem vyprávění (pověst, legenda). Hlavním představitelem směru byl Sir James Frazer a jeho dílo *Zlatá ratolest*. Hodnotnou prací je kniha nazvaná *Hrdina* (1936) Fitzroye R. Somerseta, barona Raglana, obsahující tezi, že archetyp má přednost před postavou a rituální formule má přednost před historickým záznamem. Příkladem smělého tvrzení je postava Robina Hooda, jehož historičnost, je nejistá a není ani důležitá. Podle čtvrtého barona Raglana záleží jenom na tom, zda se shoduje s určitým typem, který baron dokládá u Oidipa, Héraklea, Apollóna, Dia, ale i u Mojžíše, Watu Gununga (Jáva), Nyikanga (Horní Nil) a dalších. Tento archetyp postavy se vyznačuje urozeným původem, neobvyklým početím, následuje hrozba dítěti, jeho záchrana a vyhnanství, návrat a uplatnění právoplatných nároků, vítězství nad protivníkem, manželství, úspěšná vláda, nakonec pád, odchod a smrt, často na vyvýšeném místě, zmizení ostatků, vytvoření symbolického a posvátného hrobu. Tyto etapy jsou shodné s iniciačními zkouškami a přechodovými rituály provázejícími utváření hrdiny jako takového.²¹ Na základě svých zjištění

²⁰ Roku 1966 vyšla kniha Mary Bernardové, *The Mythmakers* autorka tvrdí, že každý mýtus má původ v nějakém přírodním jevu. Claude Lévi-Strauss považuje tento názor za krajně naivní, protože přírodní jevy v „surovém“ stavu neexistují, ty pro člověka existují pouze konceptualizované a jakoby filtrovány logickými a afektivními normami, které jsou součástí kultury.

²¹ ELIADE, Mircea. *Iniciace, rituály, tajné společnosti: mystická zrození*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2004. Eseje a studie. ISBN 80-722-6901-1. S. 213.

zformuloval anglický lord hypotézu, že „archetyp hrdiny-boha starého světa pronikl přes Asii až do takových postav jako je aztécký Quetzalcoatl“ (PUHVEL 1997, str. 29-30).

Prvenství by si pravděpodobně zasloužil Otto Rank a jeho esej *Mýtus a narození hrdiny* (1909). Tento představitel psychoanalytického směru, si jako první zvolil za svůj předmět bádání, mýtické hrdiny a jejich archetypy. Můžeme vidět, že jak psychoanalytický, tak ritualistický přístup sdílejí stejné postupy bádání. Především spojení starých tradic s antropologickými podklady. Archetypům hrdiny se věnovala i jungiánská větev psychoanalytického směru, v čele s Josephem Campbellem (*Hrdina s tisíci tvářmi*, 1948), podle které tu byl původně jeden mýtus (monomýtus), ze kterého se vyvinuly všechny ostatní. Carl Gustav Jung (*Archetypy a kolektivní nevědomí*) definoval mytologii jako vyjádření základních pravd za pomoci příběhu.²² Psychoanalýza vzešla z německé kulturní oblasti, ritualismus má kořeny v Anglii, poslední zkoumavý pohled 20. století pochází z Francie. Ten prošel nejprve sociologickou školou Émila Durkheima, pro kterého byl mýtus prostředkem upevnění společenských struktur. Nakonec spočinul na jedné z nejznámějších teorií zabývajících se problematikou mýtu, strukturální analýze, neméně slavného zakladatele strukturální antropologie Claude Lévi-Strusse.

2.3 Moderní směry zkoumání mýtu

2.3.1 Morfologie kouzelné pohádky

Moderní směry zkoumání mýtu si zaslouží detailnější náhled. Idea hrdiny, který je konzistencí určitého množství témat, spojených dle specifického vzorce, vyslovená Fitzroyem Somersetem není unikátní. Již roku 1928 publikoval svoji knihu *Morfologie pohádky a jiné studie* ruský lingvista Vladimir Jakovlevič Propp. Spolu s Romanem Jakobsonem byl součástí ruské formalistické školy, která uplatňovala novou formalisticko-lingvistickou metodu ke studiu literatury. Předmětem Proppova bádání byly kouzelné pohádky - analyzoval ústřední zápletku vyprávění, aby našel nejzákladnější narativní prvky. Cesta vede skrze osoby jednající v příběhu - dělíme je do sedmi okruhů jednání: Okruh jednání škůdce, dárce, pomocníka, carovy dcery a jejího otce, odesilatele, hrdiny a nepravého hrdiny. Nezajímají nás postavy samotné, ale typy jejich chování a jednání. Každá z těchto postav má svůj název a atributy (věk, pohlaví, stav, vzhled, atd.). „Tyto atributy dodávají

²² Problematice archetypů a mýtu neodolal ani zakladatel psychoanalýzy Sigmund Freud, zabývá se jí v díle *Totem a tabu* (1913).

*pohádce její výraznost, její krásu a půvab.*²³ Reprezentují ale variabilní veličiny pohádky. Každá pohádka prochází metamorfózou, ovlivňuje písemnictví, náboženství a další faktory, které mají za následek její mnohotvárnost. Studium tohoto jevu je přeci jen možné a to díky funkcím. Propp identifikuje 31 funkcí náležících jednající osobám. Funkce jsou stále a dovolují nám systematizovat i prvky, které se kolem funkcí seskupují. Ruský teoretik je přesvědčený o tom, že navzdory nevyhnutelným proměnám, by bylo možné zkonstruovat pra-formu kouzelné pohádky. „*Dostali bychom pohádku, proti které by se všechny ostatní jevily jako obměny.*“²⁴ *Morfologie pohádky* znamenala průlom nejen ve folkloristice, neboť metodu je možné aplikovat téměř na každou narativní strukturu. Přesto byla západním myšlením opomíjena až do roku 1958, kdy se za její znovuoživení zasloužil právě Jakobson. Součástí překladu jsou i studie věnované motivu zázračnému zrození či studie s názvem *Oidipus ve folkloru*.

2.3.2 Aktanční model

Na Proppovu funkční teorii navázal sémiotik a mytolog Algirdas Julien Greimas. Strukturalistický přístup obohatil o sémiotický čtverec, který znázorňuje vztahy mezi sémiotickými znaky, představuje také nejzákladnější strukturu významu. Využívá se k interpretaci rozličných témat, např. vědeckého diskursu, firemního jazyka, pohádek, komiksu či počítačových her. Ve svém díle *Strukturální sémantika* (1966) rozpracoval teorii literárních aktantů. Aktanční model, jak nazval své narativní schéma, odhaluje role typické pro vyprávění. Každá z rolí je neodmyslitelnou součástí příběhu. V případě aktantů se nejedná o postavy ani předměty, jsou to fundamentální prvky, od kterých se rozvíjí vyprávění. Aktant není postavou, ale jejím archetypem. Vzhledem ke scéně představuje nejmenší nezávislou jednotku příběhu. Litevský literární teoretik zredukoval Proppovy jednající osoby na šest rolí. Aktanční model funguje na principu binárního protikladného párování (dobro – zlo, hrdina – zlosyn, drak – meč drakobijec). Autentický aktanční model vypadá následovně: prvním aktantem je dvojice subjekt – objekt, druhý je odesílatel – příjemce a třetí je pomocník – oponent (příloha č. 4). „*Základní narativní syntax má potom fungovat na základě vzorce: subjekt usiluje o objekt, setkává se s oponentem, nachází pomocníka, získává od odesílatele objekt a dává jej příjemci.*“²⁵

²³ PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. vyd. 2. Jinočany: H, 2008. ISBN 978-807-3190-859. S. 72.

²⁴ PROPP, *Morfologie pohádky*. 2008. S. 73

²⁵ BÍLEK, Petr A. *Hledání jazyka interpretace: k modernímu prozaickému textu*. Vyd. 1. Brno: Host, 2003. ISBN 80-729-4080-5. S. 140 – 141.

2.3.3 Strukturální analýza mýtu

Přední představitel strukturalismu Claude Lévi-Strauss situuje mýtus do středu pátrání po základních vzorcích myšlení ve všech formách společnosti. Mýtus je pro něho strukturou, ve které musí být každá jednotka vyložena ze vztahu k ostatním jednotkám. Strukturalistická teorie říká, že stejně jako struktura jazyka, je vnitřní struktura mýtu vybudována binárními opozicemi (např. život - smrt, slunce - měsíc, žena - muž, oheň - voda atd.). Klíč k rozluštění mýtu je ukryt v jazyce, lépe řečeno ve strukturálním modelu jazyka. K odhalení těchto trvalých a universálních uspořádání se využívá strukturální analýzy. Dále je zapotřebí specifická logika, tzv. „myto-logika“. Lévi-Strauss demonstruje svoji strukturální metodu na Mýtu o Oidipovi.²⁶ Mýtus vyprávěl již Homér a byl všeobecně znám i u řeckých dramatiků. Lévi-Strauss postupuje, tak že nejprve rozkládá obsah mýtu na nejmenší možná spojení prvků, tedy na věty. Tyto základní stavební prvky mýtu nazýváme mytémy. Každému mytému se přidělí pořadové číslo a seřadí se do sloupců a řádek, jako na notové osnově.²⁷ Mytémy zachycující příbuzenské vztahy, ve kterých vystupují podobné subjekty, jsou zapsány ve sloupcích. Řádky představují časovou posloupnost mytémů i celého mýtu. Vznikne nám tabulka, která se čte po sloupcích zleva doprava. Za pomoci schématu interpretujeme mýtus (příloha č. 6).

Lévi-Strauss představuje tento systém binárních opozice v prvním svazku svého životního díla *Mythologica, Syrové a vařené* (2006). Autor se inspiroval kuchyní jihoamerických kmenů. Cesty po Jižní Americe ho přivedly ke zkoumání jednoho bororského mýtu o vyběrači hnízd, který do sebe pojímá většinu mýtů v dané oblasti. S obdobnou myšlenkou pracoval již Propp, jehož přínos francouzský filosof oceňuje. Ale jeho teorii přijímá s výhradami. Směřujícími především k historické dimenzi teorie - toho si je vědom již sám Propp. Historie se dozajista v pohádkách objevuje, avšak prakticky je nedostupná, protože neexistuje materiál o předhistorických civilizacích. Právě snaha autora vysvětlit tento rozpor ubírá, podle Lévi-Strausse na kvalitě teorie. „*Postrádá kontext nikoli minulost.*“²⁸

Otec moderní antropologie říká, že v mýtu se může stát všechno, sled událostí jako by nepodléhal žádnému zákonu souvislosti a rozumu. Mýty se na první pohled vyznačují nahodilostí, ale druhý pohled nám odhalí, že se v některých rysech i detailech opakují. Je-li obsah mýtu zcela arbitrární, jak potom rozumět

²⁶ BUDIL, Ivo. *Mytus, jazyk a kulturní antropologie*. Vyd. 2. V Praze: Triton, 1995. ISBN 80-858-7504-7. S. 101.

²⁷ Claude Lévi-Strauss se do značné míry inspiroval hudebním skladatelem Richardem Wagnerem, který je někdy označován za duchovního otce strukturální analýzy.

²⁸ LÉVI-STRAUSS, Claude. *Strukturální antropologie - dvě*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2007, ISBN 978-807-2038-053. S. 125.

tomu, že se mýty po celém světě navzájem tolik podobají? Lévi-Strauss na otázku odpovídá hypotézou, že přísně vzato existuje jen jediný příběh a všechny další je třeba brát, jako řetěz variant ve vztahu k jedinému vzoru. „*Tak by bylo možné na základě výpočtu, odhalit zaniklé nebo neznámé varianty*“²⁹

2.3.4 Filosofická interpretace mýtu

V duchu nejvlivnější teorií 20. století, přistoupíme spolu s Paulem Ricoeurem k jejich filosofické interpretaci. Analýza mýtů a symbolů je pro francouzského křesťanského filosofa způsobem, jak propojit hermeneutiku s fenomenologií. Jeho úsilí směřuje k renesanci hermeneutiky, jako universálního nahlížení světa. Záměrně opomíjí otázky, které si pokládají obory, jako antropologie, dějiny náboženství, etnologie; otázky po původu, vývoji či sociální funkci mýtu. Mýtu se věnuje výhradně jako filosofickému problému, jeho osobité myšlení pojímá mýtus jako *určitý způsob řeči*.³⁰ Filosofie je pak dalším místem realizace řeči. Tím je položena základní otázka obou rovin, otázka smyslu a pravdy. Rázem se ocitáme na dvou pólech rozumu, kde je nutné se rozhodnout pro *mythos* nebo pro *logos* neboť filosofické hledání prvotních příčin se neshoduje s fantaskními příběhy. Stejný rozpor vyslovil již Platón v druhé knize *Ústavy*. Stoikové, následující Platóna v racionalistickém odmítnutí, viděli mýtus jako pouhou alegorii, kdy se po výkladu stává mytická forma zbytečnou. Toto racionalistické zvažování mýtu přetrvalo v podobě moderního vědeckého názoru dodnes. Zde vklouzává do problému Ricoeur a přichází s elegantním kompromisem. Podle něho mýtus nevyčerpává svoji výkladovou funkci a není pouhým předvědeckým způsobem hledání příčiny. „*Vyzdvihuje fabulační funkci mýtu, která odkrývá dosud neprobádané břehy pravdy, které nejsou totožné s územím, nad nímž panuje pravda vědecká.*“³¹

2.3.5 Vyprávění o původu

„*Jako by bylo údělem mytologických světů rozpadnout se na prach, sotva se vytvoří, aby z jejich trosek vznikly světy nové.*“

²⁹ LÉVI-STRAUSS, Claude. *Strukturální antropologie - dvě*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2007, ISBN 978-807-2038-053. S. 121.

³⁰ *Reflexe*[online]. [2006] [cit. 2012-04-03]. RICOEUR, Paul. *Mýtus a jeho filosofická interpretace*. ISSN 0862-6901. str. 1. Dostupné z: <http://www.reflexe.cz/mytus-a-jeho-filosoficka-interpretace/>

³¹ *Reflexe*[online]. [2006] [cit. 2012-04-03]. RICOEUR, Paul. *Mýtus a jeho filosofická interpretace*. ISSN 0862-6901. str. 2. Dostupné z: <http://www.reflexe.cz/mytus-a-jeho-filosoficka-interpretace/>

Budeme-li následovat Ricoeurovu koncepci, charakterizující mýtus, jako specifický mód řeči, zavede nás k rumunskému religionistovi jménem Mircea Eliade, pojímajícího mýtus, jako vyprávění o původu. Vyprávění vypovídající o čase před dějinami, *in illo tempore*, které říká, jak se něco zrodilo. Bude nás zajímat, co se nám mýtus snaží sdělit a kam směřuje. Oba autoři nalézají styčný bod v instaurační funkci mýtu, tj. opětovném zavedení nějaké instituce. Schopnost mýtu zakládat události je neměnná, na rozdíl od představ, které se mohou proměňovat. Kvůli tomu může zakládající princip nabývat různých podob. Často je antropomorfizován do podoby bohů či hérůů. Proto jsou mytičtí hrdinové prvními obyvateli určitých oblastí (obyvatelé Arkádie jsou potomky Arkada), tzv. civilizační hrdinové. Jsou zakladateli měst (Kadmos zabíjí draka a zakládá město Théby) a dalších institucí, např. zákonů obce, písma, taktiky. Jako první zakládají řemesla. Pro strukturální analýzu je takový pohled na mýtus irelevantní neboť ho hodnotí, jako proměnlivou představu. Mýtus by tím ztratil na svéráznosti, oproti ostatním narativním formám. Mýtus disponuje i funkcí praktickou, kterou se zabývá především antropologie. Vyprávění o původu staví most mezi časem předdějinným a dějinným, je návodem pro uskutečnění rituálu v tomto čase. „*Patří k základní významové intenci mýtu, že může být opakován, aktivován v ritu.*“³³ Třetí dopad mýtu je psychologického rázu. Mýty umožňují člověku vystoupení z dějinného času, stává se tak součástí počátku, což způsobuje emocionální prožitky. Ty se opakují v průběhu rituálu.

Úsilí filosofa narozeného v Bukurešti směřuje k nalezení archetypů lidského jednání, platných od počátku věků. Odkrytí archetypu je cestou k porozumění bytí, což nám následně umožňuje pojmout jsoucna, jako je čas a dějiny. Motiv věčného návratu je v podstatě archaická ontologie. Stěžejní premisou této starověké ontologické koncepce je výrok, říkájící, že: „*předmět nebo úkon může být reálný, jen když napodobuje nebo opakuje archetyp.*“³⁴ Odtud plyne touha tradičních společností po reprodukci prvopočátku. Autor utváří svoji teorii na půdě kultur starodávné Ameriky, Asie a Evropy. Osídlování nových území probíhalo prostřednictvím rituálu, jako symbolické přeměny chaosu v kosmos. Archaický člověk vždy opakuje to, co před ním již někdo udělal, jde o napodobení prvotních úkonů. Napodobováním archetypů a opakováním paradigmatických gest se ruší světský čas, trvání a dějiny. Účelem je přenesení

³² BOAS Franz, úvod k práci James Teita. *Traditions of the Thompson River: Indians of British Columbia*. Boston: Mifflin, 1898. ISBN 06-651-6240-5. S. 18.

³³ *Reflexe*[online]. [2006] [cit. 2012-04-03]. RICOEUR, Paul. *Mýtus a jeho filosofická interpretace*. ISSN 0862-6901. str. 13. Dostupné z: <http://www.reflexe.cz/mytus-a-jeho-filosoficka-interpretace/>

³⁴ ELIADE, Mircea. *Mýtus o věčném návratu: (archetypy a opakování)*. 1. vyd. Praha: ISE, 1993. Oikúmené. ISBN 80-852-4151-X. S. 29.

do mytického času, dochází tím k přeměně dějin v mýtus. Někdy jsme svědky transformace historické postavy do mytického hrdiny. Střídání generací, ročních období, dne - noci; to vše naznačuje, že v souladu s archaickou ontologií obíhá čas v kruhu (příloha č. 5).

2.4 Mýtus a jiné narativní formy

Paul Ricoeur identifikoval tři přesahy mýtu, první zasahující do představivosti, druhá expanze je paradigmatická a poslední emocionální - nyní nám poslouží k rozlišení mýtu a jiných druhů vyprávění. Nejprve provedeme rozlišení mýtu a kouzelné pohádky. Pro Vladimira Proppa je z historického hlediska, kouzelná pohádka ve svých morfologických základech mýtem. Vzápětí dodává, „že jde pouze o dohad, který je z pohledu současné vědy nepřijatelný.“³⁵ Lévi-Strauss k historickému hledisku přidává ještě hledisko logické a psychologické. Poukazuje také na to, že mnoho společností vidí oba žánry jako rozdílné a k jejich rozlišení používá rozličných termínů. Pohádka je pro něho volnější a tím pádem i více hravá, především protože je vybudována na slabších opozicích než mýtus, tj. rozdíl, který nacházíme i u ostatních forem. Mýtus je oproti pohádce spoután přísnějšími náboženskými pravidly, příkladem jsou mýty, které by mohli být vyprávěny jen o svátcích. Pohádka je tedy na rozdíl od mýtu profánního charakteru.

Pověst je epický útvar čerpající z lidové ústní slovesnosti. Přestože má historický základ, bývá doplněna o nadpřirozené síly, proto ji nelze brát věrohodně. Je nemožné, aby pověst cokoli ustavovala, ani ve vyprávění, ani konáním a nemá ani hlubší prožitkové (psychologické) dopady.

Legendy byly nejprve tradovány ústně, později se sepisovaly. Nejčastěji vyprávěly o životě, skutcích a smrti hrdinů. Ve středověku sloužily ke křesťanské výchově, oslavě světce a jako příklad jeho následování. Byly předlohou liturgie, bohoslužebných úkonů a obřadů s pevně stanoveným řádem. V legendě lze spatřovat sakrální význam, nelze jí proto upřít paradigmatický přesah.

Kdybychom se rozhodli aplikovat myšlenku věčného návratu na postavu hrdiny, odhalí se nám další vzorec vzniku a zániku. Tentokrát mýtu samotného. Vyjdeme-li z hrdiny, který se za života proslaví, a po smrti se o něm začnou vyprávět příběhy, vznikne mýtus. Ten může inspirovat další, aby se stali hrdiny atd. Pokud připustíme, že legenda je slabší, světskou verzí mýtu, zúžená na jednu postavu, vznikne nám cyklus o dvou narativních „dějstvích“.

³⁵ PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. vyd. 2. Jinočany: H, 2008. ISBN 978-807-3190-859. S. 74.

2.4.1 Mýtus vs. komiks

Hranice mezi mýtem a ostatními narativními útvary je poměrně vágní, nejinak tomu je v případě komiksu, který je schopen pojmout nesčetné množství témat a vyjádřit je nejen obrazem, ale i slovy. Dnešní masová produkce komiksu je odrazem konzumního života společnosti, nelze jí však upřít i jisté výhody. Různorodost komiksových zpracování nezná mezí a kromě klasických superhrdinských, dobrodružných, detektivních a zábavných komiksů se můžeme setkat, např. s adaptací bible (*Kreslená bible*), mytologií různých kultur (*Mýty a legendy v komiksech*); naučnými komiksy (*Freud, dobrodružství psychoanalýzy*) dokonce i komiksy popisující život evropských institucí (*Rozbouřené vody*). Pravdou zůstává, že pouze mýtus má schopnost konstituovat „nové“ události a přesáhnout sám sebe, to je zásadní rozdíl, jak oproti komiksu, tak jiným formám vyprávění. Umberto Eco (*Skeptikové a těšitelé*, 1995) vidí hlavní rozdíl mezi mýtem a komiksem v tom, jak struktura příběhu vymezuje jejího hrdinu. Podle tohoto italského filosofa a romanopisce se mezi mytickou a komiksovou postavou nachází důležitý rozdíl. K mytické postavě se váží stálé a trvalé charakteristiky, které jsou vzápětí následovány nevratným příběhem. Odvyprávěný mýtus si zachovává svoji strukturu, která již navždy formuluje mytickou postavu - je nevratná. Mytický příběh je vždy obrazem, toho co se již událo. „*Občan řecké polis chtěl slyšet, a znovu prožít události, které již zná, a ve kterých nachází stále větší a hlubší zalíbení*“³⁶ (Eco 1995, str. 250). Změnu ve struktuře vyprávění přináší romantismus, který dává přednost nečekanému ději. To o čem vypráví příběh, se neodehrálo před vyprávěním, odehrává se to při vyprávění. A ani autor, v podstatě neví co se stane. Z toho plyne, že mytická postava musí být do určité míry předvídatelná, symbolická a universální. Na rozdíl od komiksové (románové) postavy, která se specializuje na čtenáře a snaží se být jedním z nás. Tato nová dimenze vyprávění se platí menší „mýtizovatelností“ postavy.³⁷ Z pohledu strukturální analýzy je založena na slabších binárních opozicích.

2.5 Status hrdiny v řeckém mýtu

Antické řecko rozlišovalo mytické bytosti na tři kategorie. Vysoko na Olympu sídlili bohové, dole, pevně spjatí se zemí, žili lidé. Kam ale zařadit hrdiny? Jaký byl původ a status, těchto bytostí „stojících“ mezi bohy a lidmi?

³⁶ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. Praha: Svoboda, 1995. ISBN 80-205-0472-9. S. 250.

³⁷ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. 1995. S. 251.

Důkazem, toho že staří Řekové rozlišovali mezi mytickými entitami, byly rozdílné rituály a oběti, sloužící k jejich uctění. Někteří jsou přesvědčeni o spřízněnosti hrdinů se zemí - stejně jako u lidí. Mytický hrdina však člověka převyšuje svými nadpřirozenými schopnostmi: silou, odvahou, bystřejšími smysly, důvtipem. Proto jiní zastávají jejich božský původ. Najdou se i další rozdíly, typickým příkladem je jejich mimořádné narození. Rodí se ze spojení bohů a smrtelníků, např. Héraklés, syn nejvyššího boha Dia a Alkmény, manželky krále Amfitryóna nebo Théseus, syn boha moře Poseidóna a Aithry, provdané za athénské krále Aigea. Mnoho hrdinů je hned po narození odloženo, jak se můžeme dočíst u tragicky proslulého Oidipa. Hojně rozšířený je i motiv odkojení zvířaty, který nalezneme například u slavných zakladatelů Říma, Romula a Rema. Héroové tráví mládí na cestách, objevují cizí země, prožívají dobrodružství, bojují a sportují, konají odvážné skutky, vstupují do manželství, atd. Příběhy některých hrdinů se dají interpretovat jako iniciační rituály dospívajících. Kromě Thésea, je typickým příkladem báje o Achilleovi. Byl vychován Kentaury, zasvěcen v lese mistry, kteří se ukazovali ve zvířecí podobě; prošel ohněm a vodou, tradiční iniciační zkouškou, a dokonce žil nějaký čas mezi dívkami - specifická zvyklost některých primitivních iniciací období puberty.³⁸ Zde je zřejmá struktura iniciace hrdiny, jehož život a zejména mládí je jedna velká zkouška. Tyto charakteristické fáze vývoje hrdiny jsou základem pro jeho archetypální vzor.

Mezi hrdiny patří i postavy, které mají vztah k léčení, především Asklépios, nebo mají vědecké schopnosti, jako Amfiaros, Kalchas, Teiresiás či jeho vnuk Mopsos. Kolem hrdinů se sdružovaly kulty a zakládaly věštírny (v Delfách, Dodóně, Epidauru). Tito héroové měli blízko k tajemstvím, zjevením až magii.

2.5.1 Jak umírá hrdina

Zásadní událostí je „smrt“ hrdiny. Vyvolení héroové byli po smrti přeneseni do řeckého „edenu“ na ostrov Elysium, nebo dokonce na Olymp (Héraklés). Někteří byli navraceni zpět zemi. Skoro všichni umírají v boji, za dramatických okolností. Je to jejich smrt, která může klamat. Na první pohled by se zdálo, že je odlišuje od bohů a zase je přibližuje lidem. Ale jednání smrtelných hrdinů působí i po jejich smrti jejich ostatky nabývají magické moci a místo jejich uložení získává sakrální význam. Hrdina se po smrti stává ochráncem obce, stává se slavným. Těší se z toho, že jeho jméno a jeho skutky žijí dál. Smrt héroovi umožňuje dotýkat se božského. Zbývá zodpovědět otázku, čím byli héroové pro tehdejšího řeckého člověka? Přestože jejich chování mohlo být nemorální (Héraklés v šílenství zabíjí své děti), představovali vzor ctností, ušlechtilosti a krásy. Byli idolem hodným následování, příkladem, jak uniknout

³⁸ ELIADE, Mircea. *Iniciace, rituály, tajné společnosti: mystická zrození*. Brno: Computer Press, 2004. ISBN 80-722-6901-1. str. 178.

tragickému a nevyhnutelnému osudu. Z pohledu nebes se dá hrdina charakterizovat, jako muž - okamžiku i bohové dokázali ocenit krásu, odvahu a další vlastnosti hérů. V rovině řeckého mýtu, bychom mohli hrdiny pojmenovat „bytostmi středu.“

2.6 Přejchodové rituály a iniciace

Práce na několika místech zmiňuje rituály, zde je to správné místo podívat se na ně blíže. Rituálů existuje celá řada: rituály uctění, nebezpečí, trestání, oslavné rituály a další. Podrobnější klasifikaci provedl francouzský etnolog Arnold van Gennep v své práci *Přejchodové rituály*, která poprvé vyšla v roce 1909. Právě přechodové rituály budou zajímat i nás. Souhrn rituálů se nazývá iniciace. Potom co osoba, absolvuje takovou iniciaci, dojde významné změny sociálního a náboženského postavení. Člověk se po iniciaci stává někým jiným. Vyjádříme-li tuto změnu ve filosofických pojmech, dochází ke změně ontologického existenciálního stavu. Nejen v přírodních a přirozených společnostech jsou rituály stále živé. Každý člověk žijící ve společnosti, je během svého života neustále zařazován do rozdílných okruhů. Při přechodu z jednoho do druhého se musí podrobit příslušnému obřadu, resp. přechodovému rituálu. Aby byl mladík uznán právoplatným členem kmene, musel projít řadou iniciačních zkoušek. Okruhy mohou být jednotlivá životní období (mládí, dospělost, stáří), ale také určité subkultury, např. profesní organizace a náboženské společnosti. Obřad nejen uvádí nového člena do určitého společenství, ale také ho vyučuje. Adept se učí tradicím kmene, učí se mýty, učí se novému chování mezi dospělými, učí se vztahům mezi kmenem a vyššími autoritami.

Hlavním motivem iniciačních zkoušek je symbolická smrt a následné znovuzrození. Uchazeč se po rituálu vrací, jako nový člověk, který si osvojil nový styl bytí. Příkladem může být „*šaman, který prochází obdobím odloučenosti, kdy žije v ústraní, umírá a odchází do světa stínů, odtud se vrací s potřebnými znalostmi a dovednostmi a následně je začleněn do společenství*“.³⁹ Iniciační smrt pro uchazeče znamená konec dětství, nevědomosti nebo světského stavu.

2.6.1 Hádanka

Ještě jedním příkladem pro nás bude mýtus o Oidipovi. Sfinga, mytický tvor s tělem lva a lidskou hlavou, pokládá Oidipovi hádanku, znějící takto: „*Který živočich má jeden hlas, ale přitom má někdy dvě, někdy tři a někdy čtyři nohy*

³⁹ VAN GENNEP, Charles-Arnold. *Přejchodové rituály: systematické studium rituálů*. Praha: Lidové noviny, 1997. ISBN 80-710-6178-6. S. 103 – 104.

a nejslabší je tehdy, když jich má nejvíce?“ Oidipova pohotová odpověď: „Člověk, protože jako batole leze po všech čtyřech, v mládí stojí pevně na dvou a ve stáří se opírá o hůl“, ho zachránila před jistou smrtí, a pro Sfingu znamenala záhubu. Příběh v sobě, ale skrývá více. Každý zvířecí druh má pouze jednu přirozenost, jeden status bytí, který se v průběhu života nemění. Naproti tomu člověk prochází třemi etapami, třemi rozdílnými způsoby bytí. V životě člověka dochází k proměnám jeho charakteru. Povaha dítěte je jiná než u dospělého, rituály tedy překonávají hranice mezi těmito stádii. Stejně tak, se to týká válečníků, šamanů, králů; ten kdo stojí na dvou nohou, je tím, kdo vzbuzuje obdiv a sílu. Muž ve stáří, ztrácí svoji fyzickou sílu a stává se mužem slova, moudrým rádcem. Oidipus měl být hned po narození zabit, on však přežil, je to někdo, kdo tu neměl být. Jean-Pierre Vernant o něm říká, že přišel nevhod.⁴⁰ Oidipův statut byl již od narození abnormální, pomíchal svoje životní etapy. „To Oidipus byl ono monstrum mající současně dvě, tři a čtyři nohy, o kterém mluvila Sfinga.“⁴¹

3 Mýtus novodobého hrdiny v komiksu

Je důležité si zde připomenout jméno Bernard Fontenelle, který do světa uvedl myšlenku, že na určitém stupni kulturního vývoje dochází k celosvětovému vzniku stejných motivů. První si povšiml nápadných podobností řeckých a amerických mýtů. A na základě těchto zjištění prohlásil, že mýtus měl v minulosti významné, universální kořeny. Teorie tohoto rodáka z Rouen je skutečně cenná. Z universálních kořenů prorůstajících všemi kulturami, vyrůstá mýtus a jednou z ratolestí je komiks. Názor všeobecně shodných elementů, resp. pravzor mýtu je v průběhu dějin potvrzována dalšími mysliteli. Po Fontenelleovi přichází s koncepcí „archetypu hrdiny-boha starého světa“, rozpínajícího se od Asie až do Aztécké říše, Fitzroy Somerset. Další obměnou společného prapůvodního motivu mýtu je Campbellův „monomýtus“. Ruský folklorista Propp je přesvědčený o existenci „pra-formy“ kouzelné pohádky, oproti které se ostatní jeví jako obměny. Strukturalista Lévi-Strauss uvádí jako příklad mýtus z Jižní Ameriky o bororském vykradači hnízd, který je archetypem pro ostatní oblasti. Lze tak považovat za legitimní předpoklad, že se evropští archaičtí hrdinové v proměněné formě, usídlili v amerických komisech.

⁴⁰ VERNANT, Jean-Pierre. *Vesmír, bohové, lidé: nejstarší řecké mýty*. Vyd. 1. Praha: Paseka, 2001. ISBN 80-718-5344-5. S. 145.

⁴¹ VERNANT, Jean-Pierre. *Vesmír, bohové, lidé*. 2001. S. 145.

3.1 Archetyp a postup

Jedna z charakteristických stránek mýtu spočívá „ve vytváření příkladných vzorů pro celou společnost. Mýtu je ostatně přiznávána snaha, již můžeme nazvat obecně lidskou; týká se proměny života ve vzor...“⁴² Jestliže chce být komiks úspěšným, musí v sobě spojit mýtus a románové vyprávění. Mytologická postava komiksu „musí být archetypem, sumou určitých kolektivních aspirací, a musí tudíž nutně znehybnět v emblematické utkvělosti, díky níž je také okamžitě k poznání...taková postava podléhá komerčnímu tlaku, je předmětem konzumu a přizpůsobuje se požadavkům čtenářů“.⁴³

Výchozím systémem zkoumání archetypů je pro nás řecká mytologie. Postavy podobné řeckým hrdinům nalezneme i v jiných kulturách. Ale pouze v Řecku, došla struktura hrdinů takové dokonalosti a dodnes jsou zdrojem inspirace. Archetyp neboli pravzor pro nás představuje typickou postavu, její atributy a souhrn představ s ní spojených, které se během historie stále navrací. Archetyp je neměnný vzorec reality, mění se však jeho forma, která odráží čas a místo. Postupujeme tak, že identifikujeme nejvýznamnějšího zástupce archetypu hrdiny v řecké mytologii a porovnáváme ho s nejvýznamnějším zástupcem (transformací) komiksu. Všímat si budeme dominantních atributů, symbolů a posláních jednotlivých zástupců.

⁴² ELIADE, Mircea. *Mýty, sny a mystéria*. Vyd. 1. Praha: [Institut pro středoevropskou kulturu a politiku], 1998. Oikúmené. ISBN 80-860-0563-1. S 21.

⁴³ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. Praha: Svoboda, 1995. ISBN 80-205-0472-9. S. 252.

3.2 Komparace zástupců hrdinného archetypu

3.2.1 Héraklés

Dokonalým archetypem hrdiny (reka) řeckých mýtů je Héraklés. Proslavený nezměrnou silou, kterou neváhal využít ku prospěchu obyčejných lidí. On sám však byl člověk s lidskými slabostmi, přesto se odvážil postavit svému osudu. Víme, že Héraklés je potomkem nesmrtelného vládce bohů a urozené, ale smrtelné ženy. Existují dvě varianty nadpřirozených schopností. První nadpřirozené schopnosti, které jsou vlastní samotné postavě a druhé, které jsou odvozeny od určitého nadpřirozeného (magického) předmětu. Héraklova nadpřirozená síla je první variantou. Po svém otci, bohu hromů a blesků, zdědil nejen nadlidskou sílu a nezranitelnost; ale vynikal i důvtipem, statečností a odhodláním. Již v kolébce zardousil holýma rukama dva hady. Slepý věstec Teiresias mu poté předpověděl život plný hrdinských skutků a nesmrtelnost. V mládí se mu dostalo vzdělání a výcviku od nejlepších učitelů. Svě vrstevníky převyšoval, jak postavou, tak intelektem. Ovšem, již tehdy se projevila jeho prchlivá povaha, když zabil svého učitele hudby, který ho káral za hru na loutnu. Proslavil se především splněním dvanácti úkolů, které mu zadal král Eurystheus. Mezi ně patří např. zabití nemejského lva, do jehož kůže se oblékl, chycení laně bohyně Artemis, vyčištění chlévů krále Augeia, doručení pásu královny Amazonek dceři krále, atd. Jedním z posledních úkolů bylo přinést tři zlatá jablka ze zahrady Hesperidek - i to se nejsilnějšímu ze smrtelníků podařilo a získal svobodu.⁴⁴ Héraklés byl od narození podrobován zkouškám, které vždy splnil. Řadu zkoušek, jejichž splnění mu trvalo dvanáct let, lze chápat jako přerod z jinocha na hrdinu. Nechybí ani charakteristický rys přechodových rituálů, symbolická smrt. Poslední povinností poloboha bylo, vydat se do říše mrtvých a přivést odtamtud trojhlavého psa Kerbera. Uspěl a vybojoval si uznání lidí i bohů. Největší hrdina řeckých mýtů dokázal více než jiní, ale také více vytrpěl - právě proto byl hrdina.

Povaha řeckých hrdinů je ambivalentní, jsou dobří i zlí, ale především mimořádní. Jejich nátura se projevuje nevypočitatelným chováním, se kterým se setkáváme dokonce i Héraklea. V šílenství, seslaném Hérrou, zavraždí své děti. Souhrnně se dá říci, že héroové jsou existencí *sui generis* (nadmírnou, ale nikterak božskou). Z mýtu vzešli a jsou s ním svázáni, neboť jednají v předdějinné době. V procesu stvoření vesmíru, světa a lidí, po Diově triumfu. Z toho pramení i jejich rozporuplný charakter, píše Mircea Eliade v prvním svazku své rozsáhlé práce *Dějiny náboženského myšlení*. Troufalé, arogantní až

⁴⁴ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. 4., upr. Vyd. Praha: Brána, 1996. ISBN 80-717-6380-2. S 168.

bezbožné chování hrdinů je nazýváno *hybris* a vždy je nemilosrdně ztrestáno. Héraklés je jediným z hrdinů, který nemá ostatky ani hrob, umírá na otravu jedem a následně je povznesen na Olymp mezi ostatní bohy. „*Lze říci, že Héraklés obdržel svůj božský úděl v důsledku řady iniciačních zkoušek, z nichž vyšel jako vítěz; tím se liší od Gilgameše a některých řeckých hérůů, kteří vzdor své bezmezné hybris ztroskotali ve svém úsilí o nesmrtelnost.*“⁴⁵

3.2.2 Superman

Požadavky archetypu moderního hrdiny splňuje Superman. Tato postava superhrdinského komiksu nese znaky mytického hrdiny (základní mytologické konotace postavy jsou shrnuty v kapitole 1.4). Dále je budeme jen rozvíjet a porovnávat. Superhrdinský mýtus nastupuje na komiksovou scénu spolu s postavou Supermana, ten je nejtypičtější představitelem archetypu hrdiny moderní epochy. Středem superhrdinského komiksu je vždy sám superhrdina, který je definován třemi prvky: superschopnostmi, skrytou identitou a posláním.

Mytologickým protějškem posláním je proroctví, které antickému hrdinovi určuje jeho cíl (Teiresias prorokuje Héraklovi nesmrtelnost a posílá ho k Erytheovi plnit úkoly). Posláním „Muže zítřka“, jak je někdy Superman nazýván, je všemožně konat dobro. Toto posláním následně sdílí společně s celým zástupem následovníků. Jejich posláním je chránit společnost, řád a obecně konat dobro. Posláním může posloužit, jako kritérium dalšího rozlišení mezi superhrdinou ochráncem (Superman, Daredevil) a superhrdinou mstitel. Mstitel je alespoň zpočátku své „kariéry“ hnán touhou po pomstě, ale na své cestě nikdy neodmítne pomoc nevinným a nakonec se oddá „vyššímu dobru“ (Batman, Spiderman). Oproti tomu se nám může jednání antických hérůů zdát egoistické, neboť usilují především o nesmrtelnost. Na své cestě za slávou však chrání nevinné a vykonají mnoho dobrého.

Supermanovy exkluzivní síly, ať je to rychlost, důmyslnost, výdrž, inteligence, umění boje, reflexy, vycházejí z přirozených lidských schopností. Stejně jako u Hérakla i Supermanovy schopnosti jsou osobního charakteru, nevztahují se k magickému předmětu. V případě komiksového nadčlověka jsou jeho schopnosti rozvinuty až k nebeským výšinám. A to doslova, jednou z jeho význačných schopností je právě létání. Prismatem mytologie, souvisí schopnost létání s touhou přesáhnout lidský úděl a duchovně ho změnit. „*Tam, kde není náboženský život ovládán nebeskými bohy, existuje symbolismus výstupu do nebe a vždy vyjadřuje transcendenci.*“⁴⁶ Člověk se skrze nadpřirozené schopnosti hrdinů snažil přiblížit absolutnímu. Tato symbolika

⁴⁵ ELIADE, Mircea. *Dějiny náboženského myšlení*. 3., opr. Vyd. Praha: Oikoymenh, 2008. sv. 1. ISBN 978-807-2982-882. S. 301.

ztratila během dějin na náboženském významu a dnes si pod schopností létat můžeme představit třeba touhu po svobodě. Zdrojem Supermanovy moci je Slunce. Na rozdíl od moci řeckého hrdiny, jejíž personifikací je jeho nebeský otec Zeus. Superman je někdy označován za slunečního boha. Toto označení se především váže na komiksovou sérii *All-Star Superman*⁴⁷. Série má dvanáct dílů a na jejím konci Superman odlétá do samotného srdce Slunce, aby zachránil Zemi i sám sebe. Symbolismus Slunce, jako božského principu sahá až k počátkům dochovaných dějin, např. sumerský bůh Utu, egyptský Ra, indický Surya, řecký Hélios a Apollón. Díky tak mocnému garantu Superman nestárne, délka jeho života je rovna životnosti Slunce. Téměř božský komiksový hrdina brzy nenachází odporu a ocitá se v narativní krizi. Scénáristé proto přicházejí s novým narativním prvkem, tím je Supermanova Achillova pata. Úlomek horniny, nazvaný kryptonit, pocházející z jeho domovské planety. Kryptonit ho dokáže zbavit superschopností a dokonce ho zabít. V této chvíli se projevují Supermanovy inteligenční kvality, díky kterým se mu vždy podaří vyvážnout ze smrtelné pasti. Na scénu se dostávají další překážky: smrtící vynálezy, bytosti se srovnatelnými schopnostmi, atd. Tvoří se tak nikdy nekončící řetěz překážek, který je srovnatelný s iniciačními zkouškami héroů. Na jeho konci, se ale superhrdina nestává někým jiným, nedochází ke změně jeho statutu. Nelze mu však upřít faktor učení, které mu zdolávání problémů přináší. Jde ale o nekonečný proces, v některých případech dovedený *ad absurdum*.

Řeční héroové v sobě sdružují protikladné atributy. Jsou nezranitelní, ale nakonec jsou vždy přemoženi. Umírají v důsledku specifické slabiny (Achillovy paty), jsou zrazeni (Laios je překvapen Oidipem), otráveni (Héraklés, Orestes), atd. Fyzická smrt héroů je jednou z odlišností mezi nimi a komiksovými superhrdiny. Superhrdina se nemůže zamilovat (pokud ano, jde víceméně o platonickou lásku), nemůže se oženit, ani neusiluje o založení rodiny. To vše, by ho totiž posunulo směrem k smrti, tím pádem i blíže ke konci příběhu a komiksu. To si nepřejí čtenáři ani nakladatelé. Pokud chce superhrdina uspět, musí znehybnět v čase, stát se konstantou, stereotypem. Brání se tak událostem a toku času. Je to jeho ochrana před „sebe zkonzumování“ jak tento fenomén nazývá Eco.

⁴⁶ ELIADE, Mircea. *Mýty, sny a mystéria*. Vyd. 1. Praha: [Institut pro středoevropskou kulturu a politiku], 1998. Oikúmené. ISBN 80-860-0563-1. S. 92.

⁴⁷ Vycházelo v nakladatelství DC Comics v letech 2005 – 2008. Scénář Grant Morrison, kresba Frank Quitely. Oceněno Eisnerovou cenou za nejlepší sérii roku 2006.

„Materiál k výrobě bohů se totiž jmenuje symboly.“

Scott McCloud⁴⁸

Nejnápadnější rysem superhrdiny je jeho grafické zpracování, resp. jeho visáž. Skrývá svoji totožnost pod maskou nebo oblekem. Nesmíme zapomínat na dvojí identitu. V běžném životě se snaží splynout se společností avšak v případě potřeby, musí být snadno rozeznatelný ostatním interpretům, jak světa komiksu, tak čtenářům samotným. Kreslíři komiksů se často střídají, s nimi se mění vzhled i styl hlavní postavy. Přesto musí hrdina zůstat jasně rozpoznatelný. Komiks se vyjadřuje za pomoci symbolů, které jsou jedním z jeho základních stavebních kamenů. Symboly znázorňují osobu, místo, věc nebo myšlenku. Symbolika superhrdinů nejčastěji reflektuje jejich schopnosti nebo jména, a promítá se do jejich vzhledu. Symbolické síly mohou nabývat i barvy, především mluvíme o barevnosti kostýmů. Ty byly z počátku stále stejné (kvůli vysokým nákladům barevného tisku). Proto začaly v myslích čtenářů symbolizovat jednotlivé postavy. Čtenář potřebuje všechno pochopit ihned, proto musí být každý znak komiksu naprosto jasný. Fyzický vzhled musí od začátku do konce vyjadřovat úlohu, která byla hrdinovi udělena. „A nejen, že určuje dobrého či zlého hrdinu, ale určuje také celý příběh. Fyziognomie hrdiny říká, o jaký mýtus se jedná“.⁴⁹ Héroové nenosí masky ani barevné trikoty, ale stejně jako superhrdinové se oblékají do symbolů. Héraklovi záleží na symbolech více, než se zdá. Musí zůstat uchován v paměti i po smrti, aby tak došel nesmrtelnosti. To mu zajistí mýtus, který je snáze zapamatovatelný díky symbolům v něm obsažených. Každý ví, že Héraklés nosil kůži nemejského lva, která ho činila nezranitelným a že sami bohové mu darovali luk, šípy a toulec. Všichni si pamatují Héraklův mocný kyj. Stejně jako Batmana charakterizuje jeho opasek a Thora jeho kladivo Mjölnir. Hrdinové nejen, že pracují se symboly, které slouží k jejich rozpoznání, ale oni sami reprezentují symboly. Opět mohou odrážet jejich schopnosti a vlastnosti (sílu a odvahu), nebo ideály, které v nich vidí ostatní lidé (spravedlnost).

3.3 Příběhy a moderní společnost

Na počátku si člověk vysvětloval své vědění a svou existenci za pomoci příběhů. Mýty vykládaly vznik a smysl života, dávaly mu jednotný ráz. Dnes se této role ujala racionální věda, která člověka sjednocuje pod ideou univerzálního rozumu. Vědění bylo legitimizováno metanarativním příběhem, který v sobě obsahuje určitou filosofii. Postmoderní nedůvěra vůči metanarativním příběhům je výsledkem pokroku věd. Příběhy a vyprávění mizí

⁴⁸ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9. str. 188.

⁴⁹ BARTHES, Roland. *Mytologie*. Praha : Dokořán, 2004. ISBN 80-86569-73-X. S. 15.

ze světa. Mýty ztratily rozhodnost, neboť se ztratila přesvědčivost velkých hrdinů a tím i cílů. Velkou ideovou jednotu vystřídala pluralita, jak píše ve své knize *O postmodernismu* Jean-Francis Lyotard.⁵⁰ Francouzský postmoderní filosof obhajoval význam narativního vědění, které převládá nad utvářením tradičního vědění. V lidových vyprávěních nalezneme to, co lze považovat za správné a nesprávné formy vzdělání. Úspěch nebo neúspěch úsilí hrdinů, legitimizuje správnost institucí dané společnosti. Už antický pedagog Platón si byl vědom toho, že člověk dává přednost příběhu před tradiční formou učení. Jeho dialogy (Faidón) a mýty (Mýtus o Érovi) v sobě zahrnovaly funkce bádání a zároveň funkci výuky.

Potíží dnešního člověka může být to, že kvůli technickému pokroku příliš vystoupil z přirozeného světa, do světa, který ho zahltuje. Člověk se odvrací od sebe samého směrem do existenciální úzkosti, protože transcendentní rozměr svého bytí uzavřel do světa novodobých mýtů. Přestává vnímat archetypy, historického člověka i transcendentní dimenzi vycházející z jeho svobody. Položme si otázku, zad je to také případ fenoménu jménem komiks? V moderní masové společnosti dochází ke stejnému procesu mytizace jako u primitivních společností. Jde ale o zcela soukromé a subjektivní ztotožnění mezi objektem a součtem jeho cílů. Stejně jako mýtus je i komiks formou výkladu světa, avšak ne obecného. Ale specifického výkladu i vyjádření světa jedince. Současná doba v komiksu znovu objevuje použití symbolů a estetika si uvědomuje, že narativní postavy v tradičním smyslu sice mají mít konkrétnost určité osoby, ale že stejně dobře je možné, aby byl za esteticky vydařený považován i text založený na symbolech a stylizaci.

Umberto Eco ukazuje nové cesty vycházející z komiksu. Vliv předchozích malířských zkušeností byl příčinou vzniku nového ikonografického repertoáru. Komiks provádí vizualizaci verbální metafory. Spojuje slova s akcí za pomoci grafických řešení. Z toho vyplývá nový rytmus a čas. „*Mladé umění upevňuje charakterové typy, poukazuje na jejich meze a pedagogické využití.*“⁵¹ Komiks je unikátním médiem, které disponuje neomezenými narativní možnostmi a má dispozice stát se stylem příštích generací.

⁵⁰ LYOTARD, Jean-Francois. *O postmodernismu: Postmoderno věnované dětem. Postmoderní situace*. 1. vyd. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993. ISBN 80-700-7047-1. S. 97.

⁵¹ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. Praha: Svoboda, 1995. ISBN 80-205-0472-9. S. 68 – 69.

Závěr

Archetyp hrdiny je v moderní době předmětem masové kultury. Stává se předlohou nejen komiksů ale i filmů, počítačových či deskových her. Z toho vyplývá téměř nekonečné množství variací mýtů, proto se tato práce soustředí na hledání neměnného vzorce reality. K vymezení tohoto vzorce používá pojmu archetyp ve smyslu typické postavy. Jako nejvýznamnější mytologický prvek komiksové tvorby identifikuje postavu hrdiny. Pátrá mezi historickými přístupy studia mýtů. Výchozí část práce se věnuje předhistorickému vývoji komiksu. Charakterizuje ho jako mladé a všestranné umění, které teprve nedávno došlo dospělosti. Pracuje s veškerým potenciálem obraznosti filmu a malířství - navíc má jistotu slovesných umění. Tato část je odrazovým můstkem do světa komiksu, konkrétně do superhdinského mýtu. Nezbytný rámec porozumění mýtu vytváří kapitola věnovaná mytologii. Jsou zde představeny nejvýznamnější filosofické interpretace mýtu.

Kapitola třetí potvrzuje počáteční hypotézu o původu komiksových superhdinů. Za tímto účelem provádí vzájemné porovnání archetypu hrdiny. Identifikuje nejvýznamnější zástupce, kterými jsou Héraklés a Superman. Srovnání provádí na základě tří hledisek. Prvním kritériem je poslání hrdiny, druhým je jeho nadpřirozená moc a třetím jsou symboly. Funkce symbolů, jak u Héraklea, tak u Supermana zůstává stejná. V obou případech slouží k jasnému rozpoznání a zapamatování hrdiny. Poslání neboli prorocství funguje jako motivace pro jednání hrdiny. Hlavním Supermanovým cílem je konat dobro. Naproti tomu Héraklés vidí svůj cíl ve slávě a nesmrtelnosti. Dobro, které vykonává lze chápat jako vedlejší produkt jeho snahy. Ale protože jednání mytického hrdiny účinkuje i po smrti - přetrvává i dobro. Význam nadpřirozených schopností se liší. Jiný význam měla schopnost létat pro tradiční společnosti. Ty se chtěli přiblížit božskému. V současné době může Supermanovo létání vyjadřovat určitý ideál společnost nebo specifické touhy jedince. Mýtus a jeho hrdina ztratil smysl, který mu patřil na počátku věků a dnes je neprávem opomíjen.

Seznam literatury

REZEK, Petr. *Mytus, epos a logos*. Vyd. 1. Praha: Katedra politologie FSV UK, 1991. ISBN 80-852-4107-2.

MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno : Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0.

VERNANT, Jean-Pierre. *Počátky řeckého myšlení*. Praha : Oikoymenth, 1995. ISBN 80-85241-45-5.

PUHVEL, Jaan. *Srovnávací mythologie*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997, 395 s. ISBN 80-710-6177-8.

ELIADE, Mircea. *Iniciace, rituály, tajné společnosti: mystická zrození*. Vyd. 1. Překlad Barbora Antonová. Brno: Computer Press, 2004. Eseje a studie. ISBN 80-722-6901-1.

PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. vyd. 2. Jinočany: H, 2008. ISBN 978-807-3190-859.

BÍLEK, Petr A. *Hledání jazyka interpretace: k modernímu prozaickému textu*. Vyd. 1. Editor Miroslav Červenka. Brno: Host, 2003. ISBN 80-729-4080-5.

BUDIL, Ivo. *Mytus, jazyk a kulturní antropologie*. Vyd. 2. V Praze: Triton, 1995. ISBN 80-858-7504-7.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mythologica*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-720-3644-0.

GREIMAS. *Structural Semantics: An Attempt at a Method*. Nebraska: University of Nebraska Press, 1983. ISBN 0-8032-2112-6.

BOAS Franz, úvod k práci James Teita. *Traditions of the Thompson River: Indians of British Columbia*. Boston: Mifflin, 1898. ISBN 06-651-6240-5.

VAN GENNEP, Charles-Arnold. *Přechodové rituály: systematické studium rituálů*. Praha: Lidové noviny, 1997. ISBN 80-710-6178-6.

VERNANT, Jean-Pierre. *Myth and Society in Ancient Greece* [online]. New York: Zone Books, 1990 [cit. 2012-04-01]. ISBN 9780942299175.

ELIADE, Mircea. *Mýtus o věčném návratu: (archetypy a opakování)*. 1. vyd. Překlad Eva Streibingerová. Praha: ISE, 1993. Oikúmené. ISBN 80-852-4151-X.

ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. Praha: Svoboda, 1995. ISBN 80-205-0472-9.

VERNANT, Jean-Pierre. *Vesmír, bohové, lidé: nejstarší řecké mýty*. Vyd. 1. Praha: Paseka, 2001, 183 s. ISBN 80-718-5344-5.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Strukturální antropologie*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-720-3713-7.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Strukturální antropologie - dvě*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-807-2038-053.

ELIADE, Mircea. *Mýty, sny a mystéria*. Vyd. 1. Praha: [Institut pro středoevropskou kulturu a politiku], 1998. Oikúmené. ISBN 80-860-0563-1.

BARTHES, Roland. *Mytologie*. Praha : Dokořán, 2004. ISBN 80-86569-73-X.

ELIADE, Mircea. *Dějiny náboženského myšlení*. 3., opr. vyd. Praha: Oikoymenh, 2008, Dějiny náboženského myšlení, sv. 1. ISBN 978-807-2982-882.

ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. 4., upr. vyd. Praha: Brána, 1996, ISBN 80-717-6380-2.

LYOTARD, Jean-Francois. *O postmodernismu: Postmoderno věnované dětem. Postmoderní situace*. 1. vyd. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 1993. ISBN 80-700-7047-1.

MOORE, Alan. *Superman: co se stalo s Mužem zítřka?*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2011. ISBN 978-80-7381-937-8.

MOORE, Alan. *Watchmen*. New York: DC Comics, 1987. ISBN 09-302-8923-4.

MOORE, Alan. *Z pekla: melodrama o šestnácti částech*. 1. vyd. Praha: Jiří Buchal - BB/art, c2003, 1 s. ISBN 80-734-1172-5.

MILLER, Frank. *Batman, the Dark Knight returns*. New York: DC Comics, c2002. ISBN 15-638-9342-8.

Elektronické zdroje

VERNANT, Jean-Pierre. *Myth and Society in Ancient Greece* [online]. New York: Zone Books, 1990 [cit. 2012-04-01]. ISBN 9780942299175.

BOAS Franz, úvod k práci James Teita. *Traditions of the Thompson River: Indians of British Columbia*. Boston: Mifflin, 1898. ISBN 06-651-6240-5.

Reflexe [online]. [2006] [cit. 2012-04-03]. RICOEUR, Paul. *Mýtus a jeho filosofická interpretace*. ISSN 0862-6901. str. 1. Dostupné z: <http://www.reflexe.cz/mytus-a-jeho-filosoficka-interpretace/>

Tamto: kulturní revue. Brno: Jota, 2000, roč. 6, č. 20. ISSN 1213-175X. Dostupné z: <http://www.tamto.cz/trendy-smyslne-i-nesmyslne/dospivani-komiksu/>

Web Národní knihovny České republiky. *Národní knihovna České republiky* [online]. [cit. 2012-04-27]. Dostupné z: http://www.nkp.cz/pages/page.php3?page=luc_krumlov.htm

Britannica [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/127589/comic-strip>

Internet Encyclopedia of Philosophy [online]. [cit. 2012-04-27]. Dostupné z: <http://www.iep.utm.edu/nietzsch/>

Seznam příloh

Příloha č. 1 - Fragment Trajánova sloupu ve Victoria and Albert Museum.

Příloha č. 2 - Liber depictus, Svatý Vít a kejklíři.

Příloha č. 3 - Obálka Action Comics, prvního čísla o Supermanovi.

Příloha č. 4 - Schéma základní narativní skladby podle A. J. Greimase.

Příloha č. 5 - Symbolické ztvárnění cyklické podstaty světa (Uroboros).

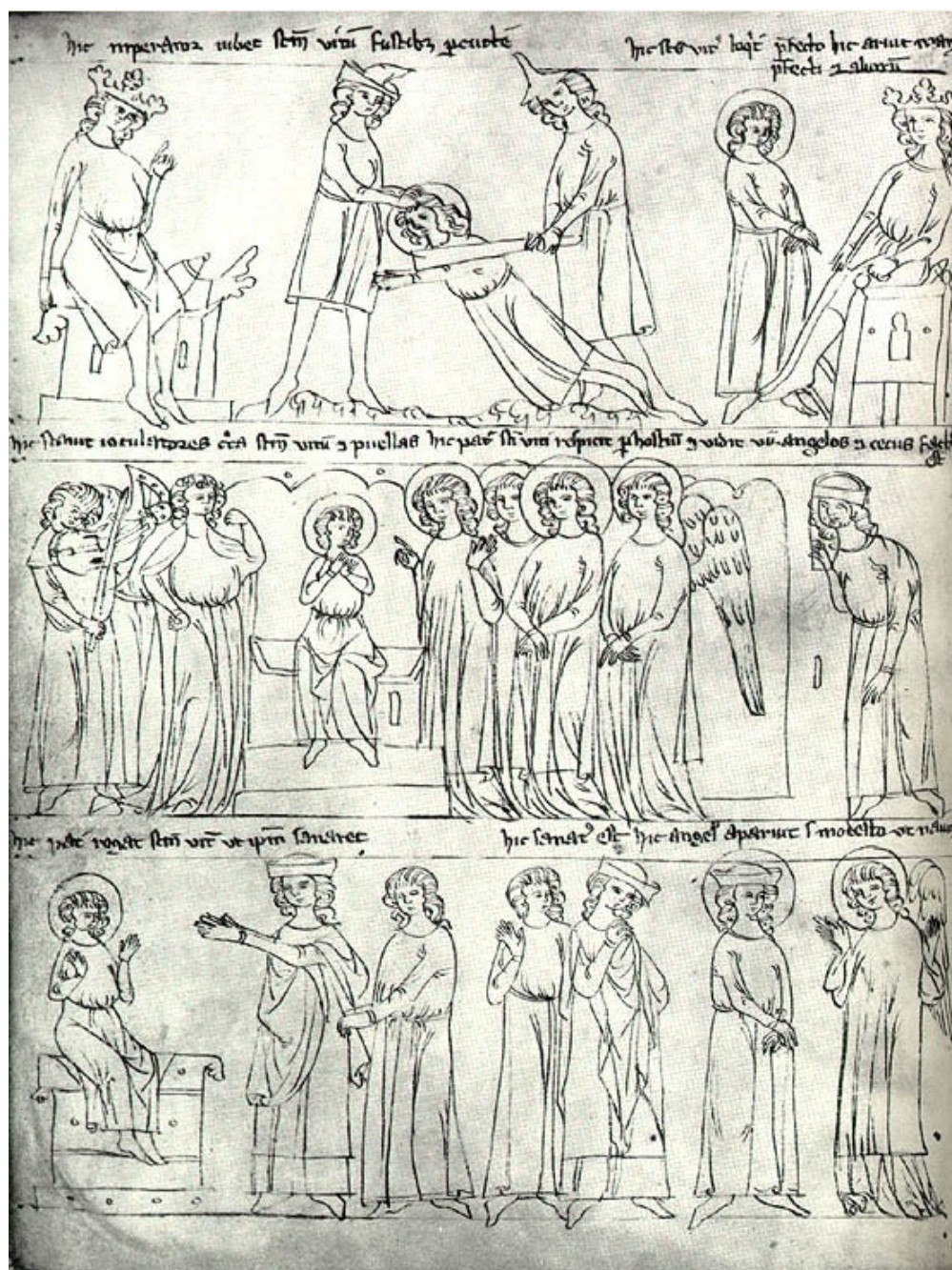
Příloha č. 6 - Tabulka znázorňující strukturalistickou metodu interpretace mýtu. Vzorem je Mýtus o Oidipovi (převzato z práce Ivo Budila; *Mýtus, jazyka kulturní antropologie* 1995, str. 101).

Přílohy

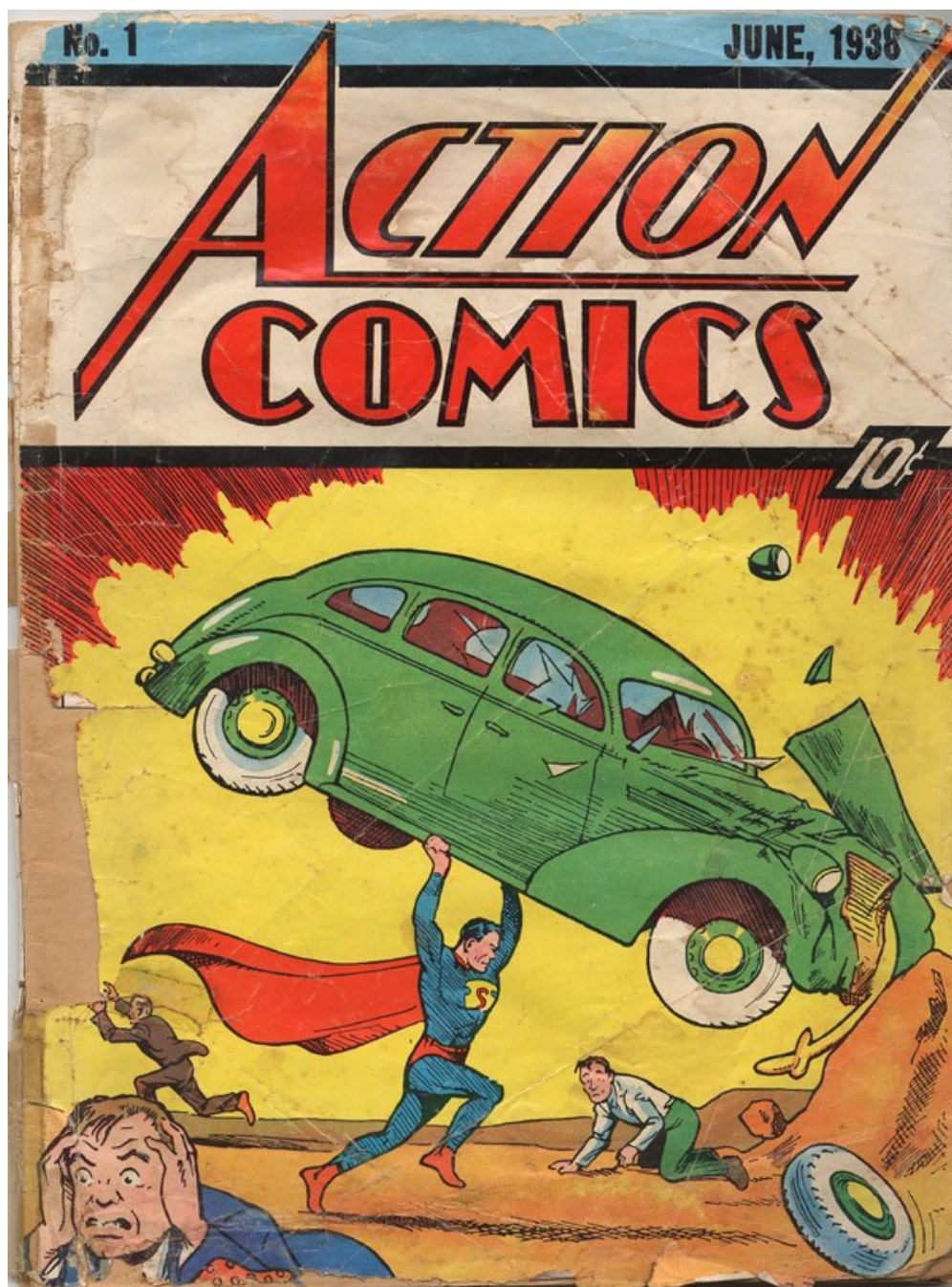
Příloha č. 1 - Fragment Trajánova sloupu ve Victoria and Albert Museum.



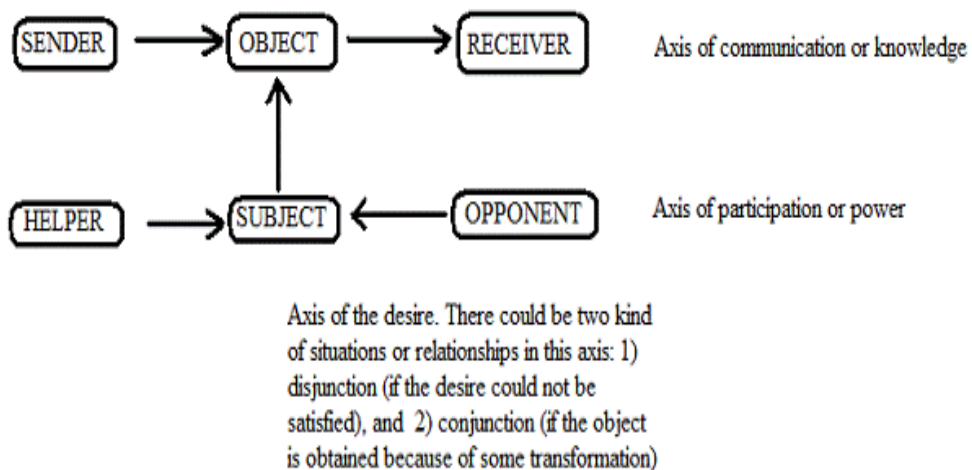
Příloha č. 2 - Liber depicuts, Svatý Vít a kejklíři.



Příloha č. 3 - Obálka Action Comics, prvního čísla o Supermanovi.



Příloha č. 4 - Schéma základní narativní skladby podle A. J. Greimase.



Příloha č. 5 - Symbolické ztvárnění cyklické podstaty světa (Uroboros).



Příloha č. 5 - Tabulka znázorňující strukturalistickou metodu interpretace mýtu. Vzorem je Mýtus o Oidipovi (převzato z práce Ivo Budila; *Mýtus, jazyk a kulturní antropologie* 1995, str. 101). Čteme zleva doprava.

1	2	3	4
Kadmos hledá Európu, stíhán hněvem Dia	Spartoi se vzájemně pobili	Kadmos zabíjí draka	Labdakos znamená v překladu “chromý“ Laios znamená v překladu “levák“
Oidipus se žení se svou Iokastou	Oidipus zabíjí svého otce Laia	Oidipus zabíjí Sfingu	Oidipus znamená v překladu “oteklá noha“
Antigona proti zákazu pohřbívá svého bratra Polyneika	Etoklés zabíjí svého bratra Polyneika		